漫画素描技法从入门到精通——1

EXCELLENT COMIC SKETCHING TECHNIQUES

漫画素描技法

从入门到精通——基础篇

1

临摹·易学
×
实用·权威

C·C 动漫社 · 著

专业的视角、详细的解说、丰富的图例让你快速成长为漫画高手

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

Preface 序章 所有漫画风格都源于变形

无论是漫画中的人物、道具还是场景都是由真实事物变形而来。变形率是漫画风格的重要依据。下面来看看同一个人物由于不同的变形率所导致的风格差异。

写实风格：变形率<50%（设定值）

非典型的少年风格（本书主要风格）：60%<变形率<80%

Q版：变形率>100%

漫画的所有风格与真实人物都有或大或小的差异。不同的风格选择依据题材而定。例如表现恋爱题材的漫画适合使用少女风格。

少女风格：80%<变形率<100%

Preface

序章

给照片中的自己做一个漫画造型

既然漫画是由现实变形而来，那么不妨拿出自己的照片，尝试为自己做一个漫画造型。

首先选择一种风格，用草图大致表现一下。特别要把握本照片人物的表情特征。

修改一下嘴的动态，表现出歪嘴憋气的感觉。

换一种风格再试试。

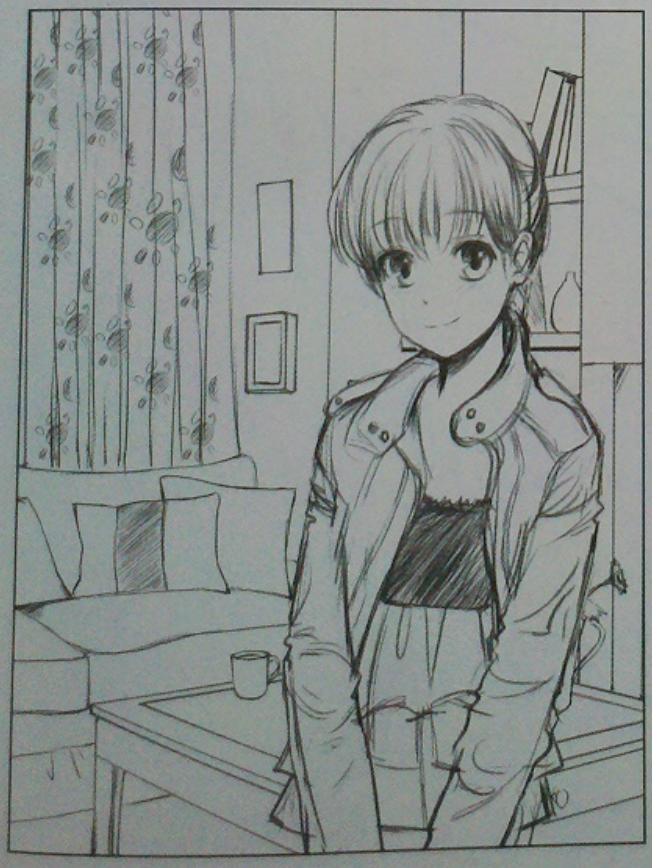
最后根据做鬼脸的表情确定了这个更能体现天真可爱气质的4头身Q版风格。在右嘴角加入了一条弧线，能更好地还原真实的表情。

下面做一个半身造型，并添加场景。

做半身造型要注意人物头宽与肩宽的比例，与真实情况差距较大。

首先根据真人的动作画出人体结构图。

用自己喜欢的风格绘制出人物的外貌。除脸部的变形率较大外，衣着、发型等都可以依据原貌。



加入较为写实的场景。

也可以加入虚拟的场景。

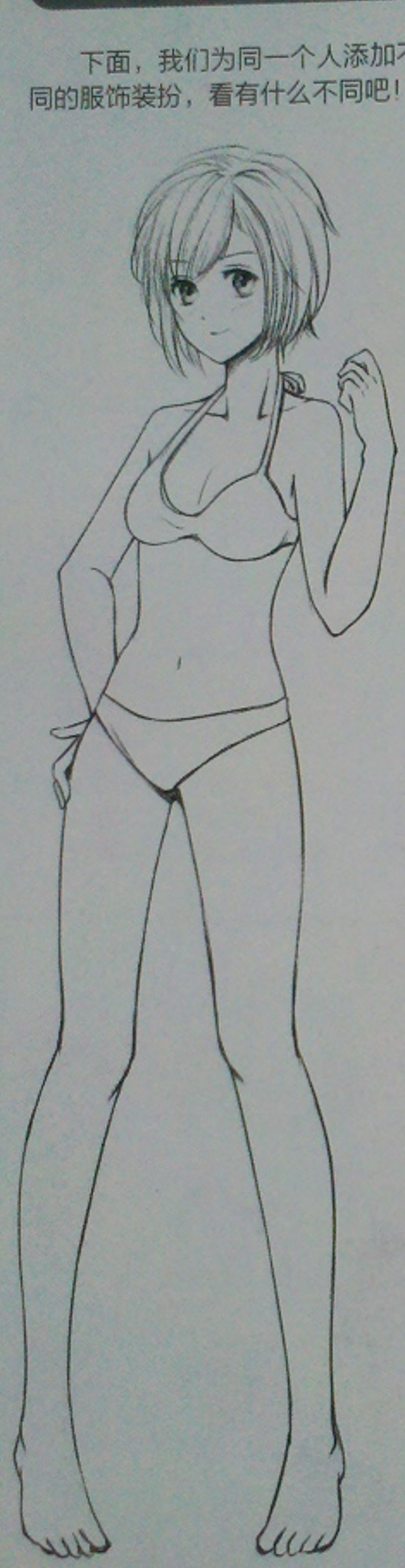
Preface

序章

服装是漫画人物的另一层肌肤

在相同风格下，漫画人物的脸部特征表现可能差异不大，这时需要为人物设定不同的服装以做区分。因此，可以说服装是漫画人物的另一层肌肤，有利于提高角色的辨识度。

下面，我们为同一个人添加不同的服饰装扮，看有什么不同吧！



泳装造型

少女的身体曲线完全显露。

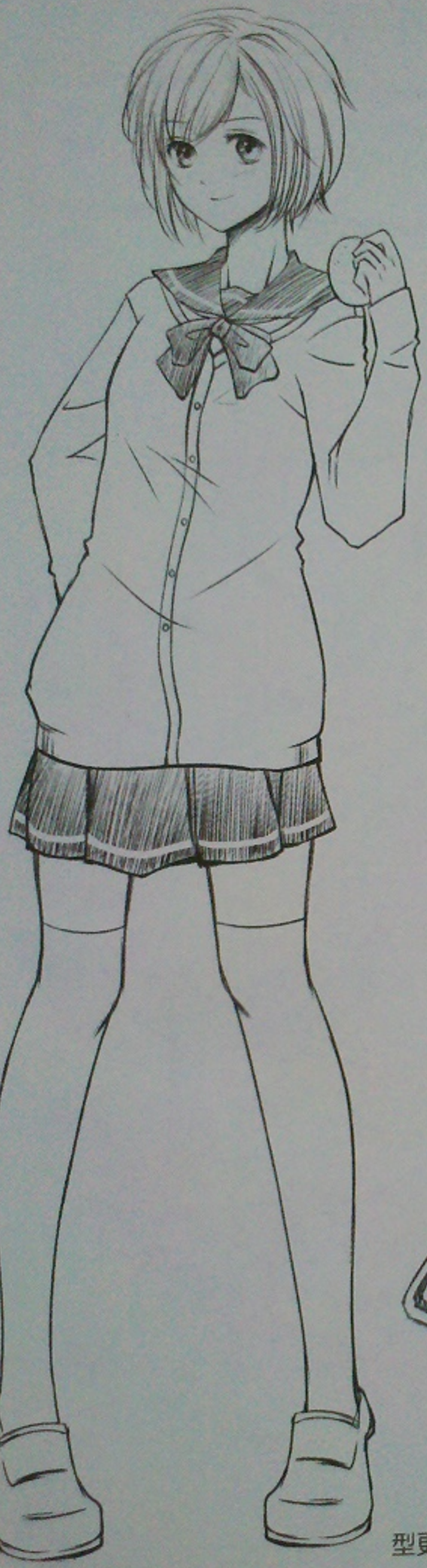
休闲装扮相

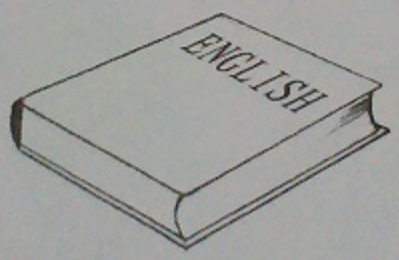
人物给人感觉时尚、靓丽。

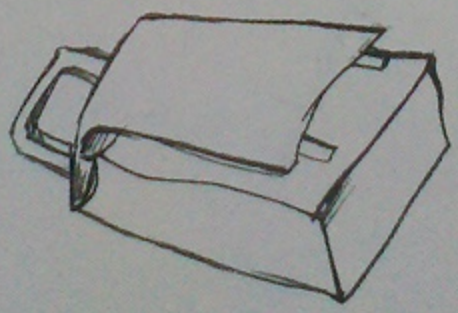
机车装扮相

角色马上显得中性、帅气。

要为
层肌







配合不同的道具，使人物的造型更加鲜明。

学生装扮相

人物变得清纯、可爱。

科幻装扮相

人物显得干练、前卫。

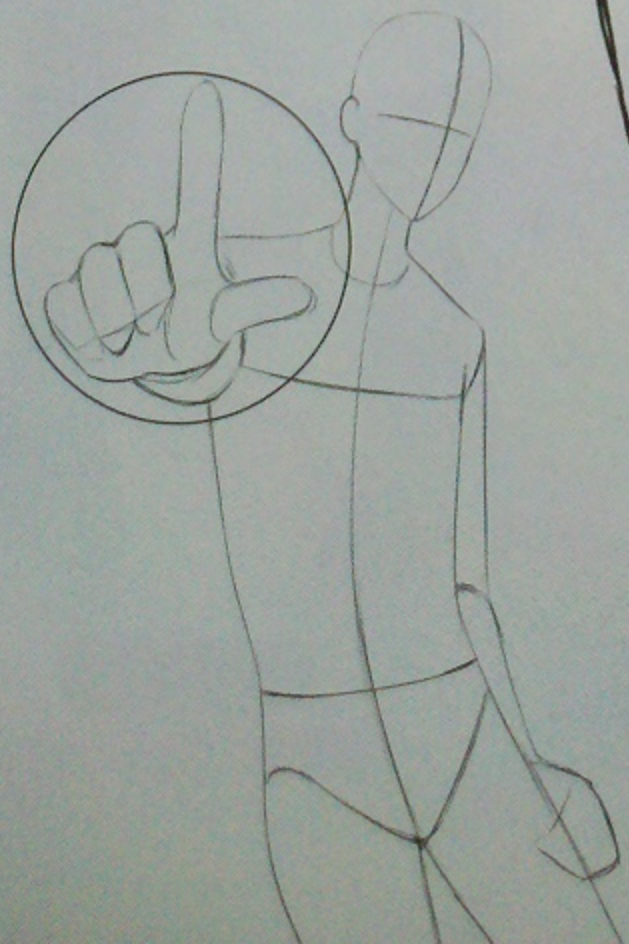
Preface

序章

夸张身体局部带来的视觉冲击力

漫画与其他艺术表现形式有一个很大的区别，在于十足的镜头感和极大的动态、透视夸张带来的视觉冲击力。把握住这一点就不难画出炫酷动感的漫画了。

这个例子中人物的右手得到了极大的透视夸张，显得硕大、醒目，给人较强的气势和压迫感。



第1章

在系统学习漫画相关技巧之前，非常有必要了解漫画的类型以及工具的使用技巧。本章着重介绍漫画工具的运用，并展示漫画角色的创作现场。准备好就可以开始提笔了！

准备好就开始画吧

Lesson 01

各种类型漫画的介绍

漫画的种类非常繁多，按照不同的方式可以将其分为很多类型。下面重点介绍按读者对象及风格和按题材划分的两种方式。

按照读者对象及风格划分

按照读者年龄和性别可将漫画主要划分为少女、少年、青年、儿童以及成人漫画。这些分类加上Q版漫画同时也形成了其在风格上的划分。

少女漫画

其读者群主要为少女。奉行华丽风，笔触细腻，多以人物的服装、造型见长。女性主角多为青春期少女，形象可爱、性格活泼。男性主角普遍高大帅气，非常吸引少女的眼球。代表作很多，比如近期较流行的《草莓100%》等。

少年漫画

其读者群主要为少年。风格上夸张简略，多以励志热血为题材。男性主角多为青春期少年，表现出的勇气、智慧和特殊的能力是这类漫画的亮点所在，其中不乏打斗场面。也颇受广大女性读者的青睐。代表作有当前较流行的《火影忍者》、《银魂》等。

儿童漫画

以少儿为基础读者群，画风较卡通，多为有教育意义的故事，寓教于乐是这类漫画的宗旨。在国内非常流行，比如《阿衰》等。

青年漫画

以青年为读者群展开故事的描写，在风格上多采用写实风，情节复杂、跌宕起伏、发人深省。比如《2舍6房的7人》。

Q版漫画

多采用四格漫画的形式，讲述故事的发展，人物全部采用Q版头身。剧情较简单，幽默搞笑，表情夸张是这类漫画的特点。代表作有《幸运星》。

按照题材划分

凡是小说涉及的题材漫画都可以表现，因此按题材划分的漫画种类非常多，这里重点介绍以下6种不同题材的漫画。

爱情类漫画

主要描写男女主人公的爱情故事，多出现在少女漫画中。比如当前流行的《蜜蜂与四叶草》。

竞技类漫画

以竞技比赛为背景，多为描写主人公通过不懈努力一次又一次战胜不同的对手，并且获得友谊的故事。比如当前人气很高的《网球王子》。

格斗类漫画

漫画中充斥着激烈的打斗场面，多表现主人公的勇气和力量等魅力，常见于少年漫画。比如《破坏王》、《人间凶器》。

玄幻类漫画

以鬼神、离奇事件为描写倾向。是当下较流行的漫画题材，多采用少年风格。比如《彩神》、《子不语》。

耽美漫画

表现同性恋爱题材的漫画，在国外有一定的人气。多为少女风格，在表现上非常华丽。比如《绯红色魔咒》。

侦探类漫画

属于破案推理题材的漫画，有很强的故事逻辑性。风格自由度很大，从儿童到青年甚至Q版风格都能绘制。比如大家熟知的《名侦探柯南》。

Lesson 02 选择最适合自己使用的工具

绘制漫画的工具有很多种，对于初学者来说，选择最适合自己的工具才是最明智的。下面来介绍一下漫画绘制的基本工具以及使用方法。

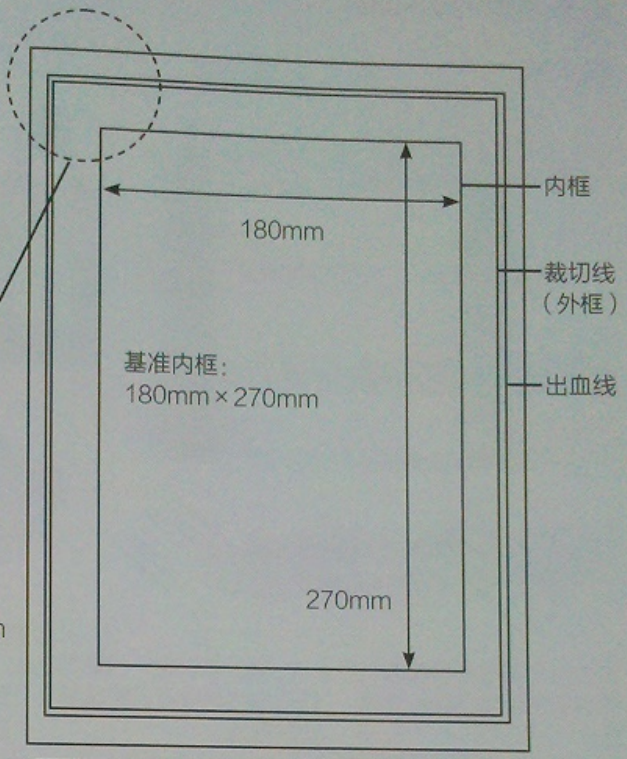
最简单的传统工具组合

下面介绍纸、笔、墨等传统绘画工具在漫画创作中的细分种类。

1. 原稿纸与网点纸

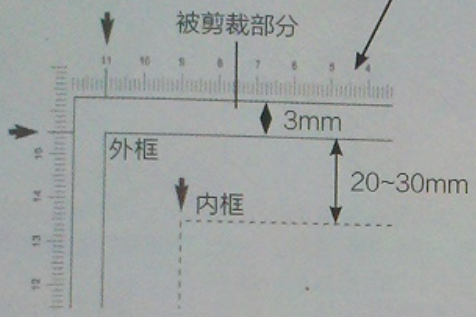
原稿纸

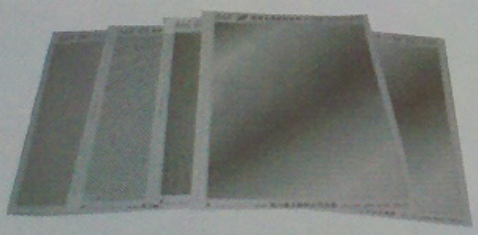
漫画用原稿纸有A4和B4两种大小。B4用于商业杂志投稿，A4用于绘制同人志。



B4原稿纸上的标志线所代表的含义

网点纸

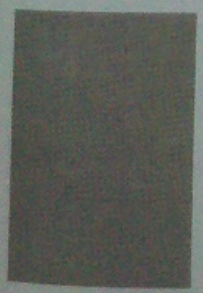




市场上的网点纸分为纸网和胶网两种。胶网自带粘合面，纸网则需用胶水粘贴。胶网的价格一般比纸网贵。

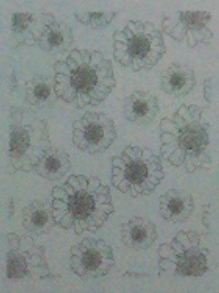
胶网是透明的，方便切割。

根据网纹将网点纸分为以下3类。



普通灰网

用于制作纯色或添加阴影。



花网

用于衣服的花纹、抽象背景的制作。

背景网

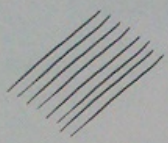
用于制作具有真实感的场景。

纸网是不透明的，需要配合拷贝台使用。

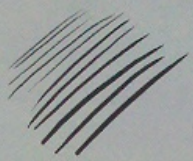
2. 画漫画必备的笔

蘸水笔

勺形笔笔尖韧度大，适合绘制较粗的外轮廓线条。



学生笔较硬，线条粗细均匀，可以替代鸭嘴笔绘制直线。



G笔是最常用的蘸水笔，线条粗细皆可，主要取决于力度的大小，是一种通用笔尖。

圆笔笔尖最细，适合绘制较精细的细节部分。

蘸水笔由笔尖和笔杆两部分拼接而成，可以拆换笔尖。

除圆笔外，其他笔尖使用另一种较大的笔杆。这种笔杆有适合捏握的弧形设计。

其他笔具

绘制草图最好选用笔尖较细的自动铅笔。

针管笔出墨稳定，适合绘制细节。有一次性型和上墨型。

鸭嘴笔用于绘制框线。可通过调节旋钮绘制出粗细不等的直线。

毛笔用于涂黑或上色。

马克笔用于书写拟声词或上色。

3. 其他工具的选择和使用

墨水

漫画专用勾线墨水属于耐水性墨水，墨汁浓，干得快，不易弄脏画面。

水溶性墨水遇水可调淡，涂黑时使用，也可以用墨汁代替。

网点处理工具

压网刀

贴网点时用于挤出粘合面的气泡。

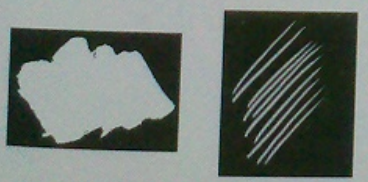
刮网刀

用于切割或削刮网点纸。

美工刀

美工刀除削铅笔外，也可用于制作网点效果。

修正、修白工具

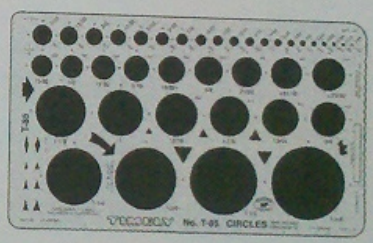


大面积的修正可使用广告白制作。精细的修白效果则使用修正液，笔形修正液更为好用。

橡皮擦最好选用质地较软的美术专用橡皮。较硬的卡通橡皮擦既不易擦干净，还容易损伤纸面。

尺子工具

云形尺适合绘制不同弯度的曲线。



模板尺可用于绘制对话框等较为固定的形状。

其他辅助工具

毛刷可用来清扫纸面的橡皮屑。

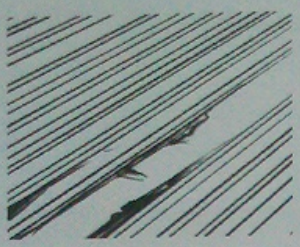
拷贝台实际上是一个玻璃灯箱。用于制作线稿和贴网点纸。

准备纸巾，用于擦拭笔尖或手上的汗水，以保持纸面清洁。

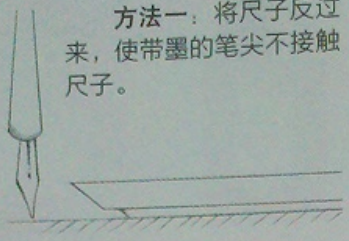
工具在使用过程中的一些小窍门

工具在使用过程中有很多小窍门，这些方法可以提高工具的利用率或者保持画面清洁，下面来了解一下。

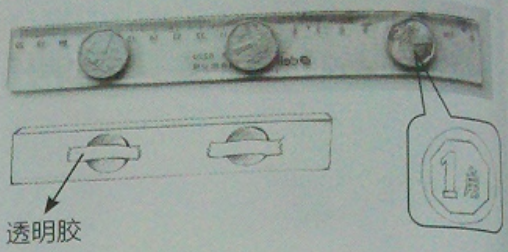
1. 如何让画面保持清洁



用尺子画墨线容易蹭脏纸面。

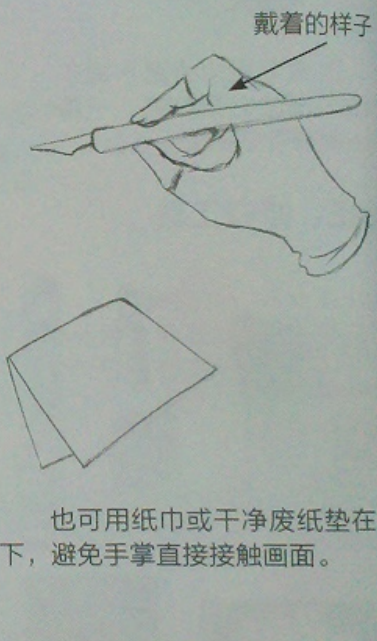


方法一：将尺子反过来，使带墨的笔尖不接触尺子。

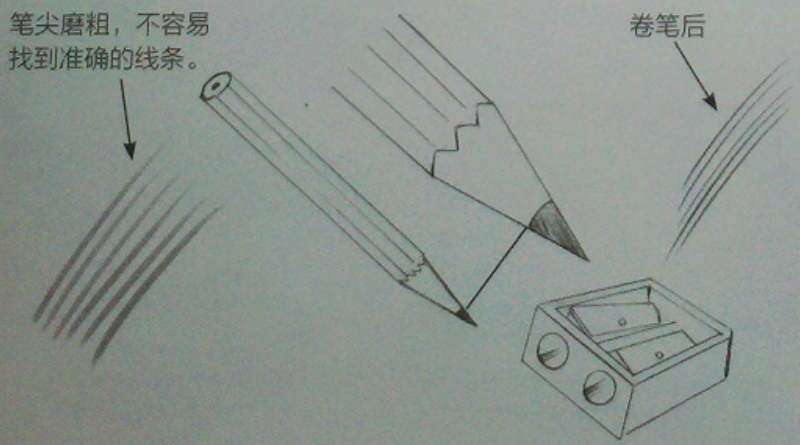


方法二：在尺面上贴几枚硬币保持尺子与纸的距离也可以解决这个问题。

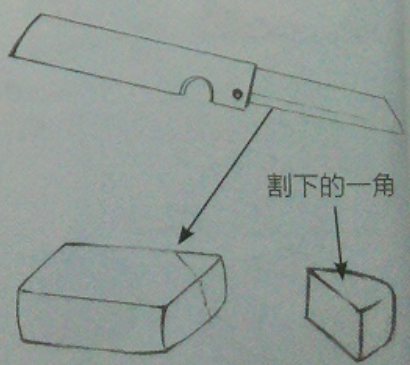
为防止汗渍擦脏纸面可以带手套绘制，不过要将拇指、食指和中指的指套剪掉以方便握笔。



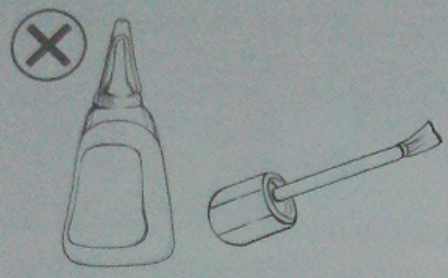
也可用纸巾或干净废纸垫在手下，避免手掌直接接触画面。



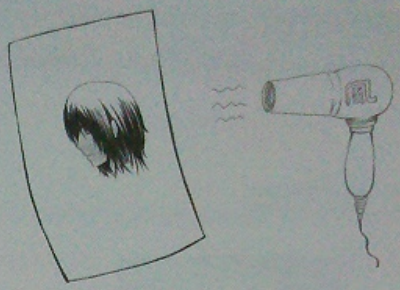
使用木质铅笔绘制草图要保持笔头尖细，使用卷笔刀效果比较好。（因此还是用自动铅笔吧！）



画草稿时，有的细节面积很小，比如嘴巴，需要修改时可以割下橡皮擦的一角，做小面积的擦拭，以免擦掉其他部分。



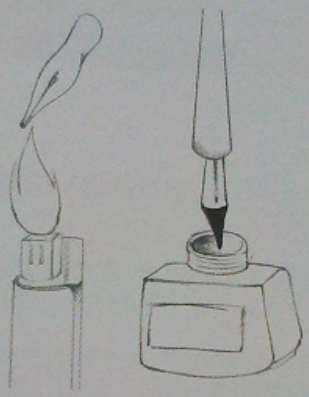
橡皮擦最好选用质地较软的美术专用橡皮。较硬的卡通橡皮擦既不易擦干净，还容易损伤纸面。



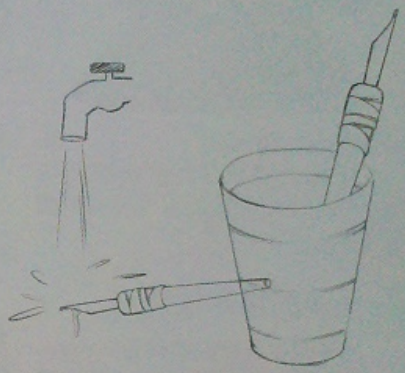
上墨后，为使墨汁更快干掉可使用电吹风将其吹干。但是温度不易过热，以免烫伤纸面。

2. 工具的保护

不用时一定要将墨水瓶盖紧，否则水分挥发会使墨汁变浓稠，堵塞笔尖。

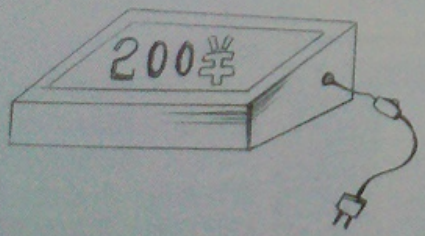


新笔尖使用前，先用打火机将其氧化层烘烤掉，才能顺利沾墨。

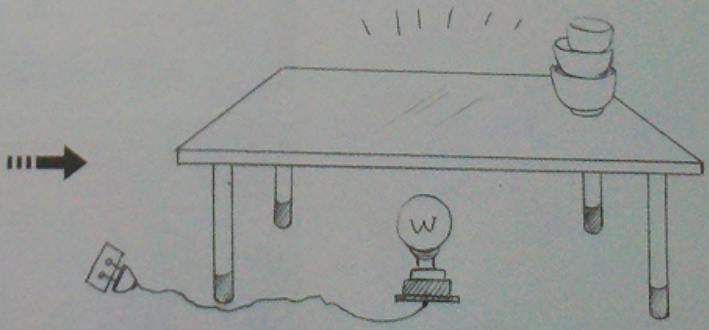


笔用完后及时清洗，擦干并放置于通风处。

3. 改造适合自己使用的工具

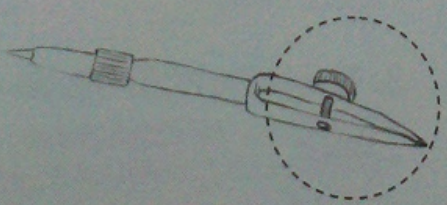


如果觉得拷贝台太贵怎么办？

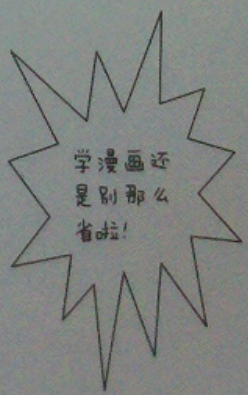


可以在玻璃桌下放置一盏灯来代替。

如果觉得笔杆太长，可以锯掉一小节，在握笔处包上胶布来防滑也很不错哦。



仔细观察就会发现，圆规针尖的另一端实际上就是一只鸭嘴笔，可以代替使用。



数码绘制的优势与劣势

当代计算机的广泛应用，使传统的漫画绘制技法产生了质的飞跃，漫画设计已然进入了无纸化时代。但是数码绘制也会有一些不足。下面来了解一下数码绘制的工具及其优劣。

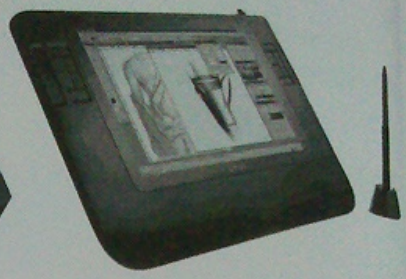
1. 数码配置

数位板+计算机设备

搭配计算机使用的传统数位板，相对于纸面绘制来说更加方便快捷。

扫描仪

可以将纸上的原画输入到计算机的设备。



液晶屏数位板

改变传统数位板绘制模式，避免了“手眼分离”。

2. 漫画的常用软件

用于漫画处理的软件有Photoshop、SAI、Comic studio等。这里主要介绍Photoshop和SAI这两种最常用的软件。

Photoshop图片处理软件

最流行的图像处理软件之一，深受广大平面设计人员和计算机美术爱好者的喜爱。

SAI界面

Easy Paint Tool SAI这套软件相当小巧，约3MB大，免安装。任意旋转画布、反锯齿、防抖动以及强大的墨线功能深受漫画、插画爱好者的青睐。

3. 数码绘制的优势与劣势

之前讲到，数码绘制方便快捷，易修改。另外，它还非常节省资源，包括所有的传统工具都可以省去，特别是在制作网点方面，节省了大量的时间和费用。

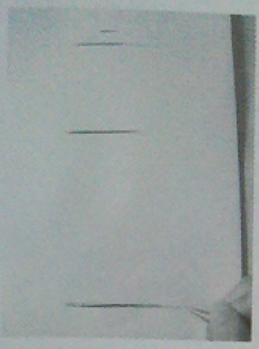
但是，数码绘制也有不足的地方。比如，画面无限放大以后绘者如果过分注重细节将会很耗费时间；另外，漫画线条的处理也没有传统的蘸水笔那样变化多端。因此，现在有很多漫画家还保留传统的绘制技艺，当然多数还是使用电脑贴网点纸。

Lesson 03 漫画角色的绘制现场

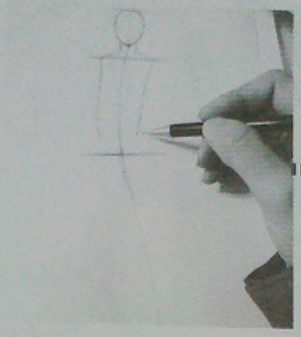
在进行具体学习之前，先来了解一下漫画人物是如何从无到有的。

结构图为人体绘制打下基础

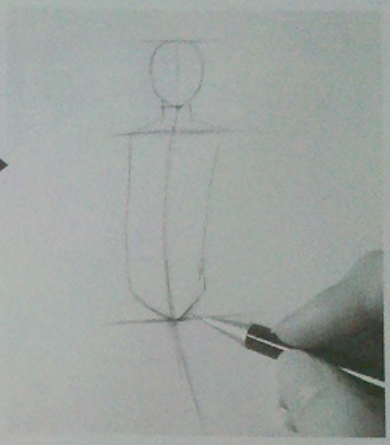
在绘制具体的人物之前，人体结构图阶段是必不可少的。下面来看看如何绘制结构准确的人体模型。



1 在纸上确定人物头顶、下巴、肩部、胯部及脚底的位置。注意人体比例。



2 根据第一步确定的位置绘制出人物的头部以及上半身。



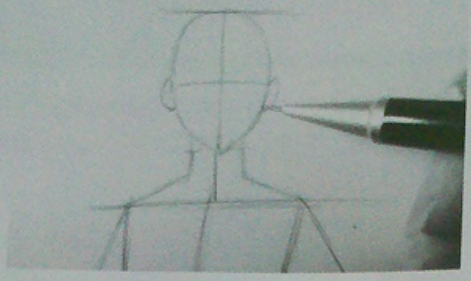
3 再将人物左右手臂的形态和动作绘制出来。

4 绘制人体的下半身。注意人体大腿与小腿的比例为1：1。

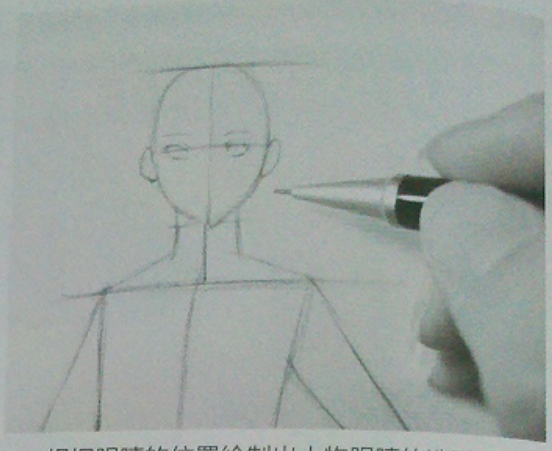
一个大致的人体结构就绘制完成了。

人物的外形塑造是创意的关键

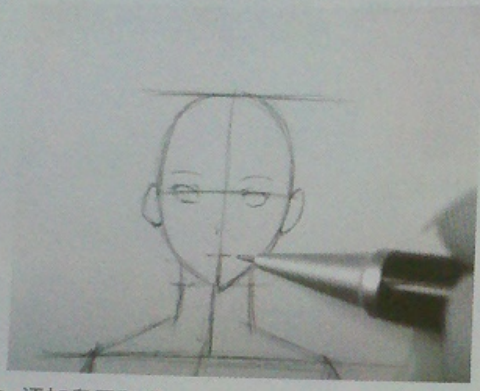
人体的结构图除了性别、高矮体形的不同，基本没有造型上的区别。漫画中能表现出各种各样的人物，主要是外形的特征不一样。下面了解一下如何设计充满个性的人物外形。



1 在头部绘制出十字线确定眼睛的位置，再添加上耳朵的大体轮廓。



2 根据眼睛的位置绘制出人物眼睛的造型。



3 添加鼻子和嘴。

4 开始绘制人物的发型，先画出刘海的形状。

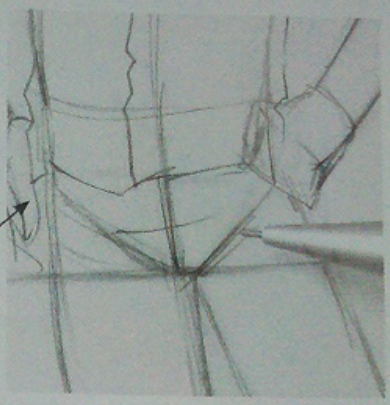
5 再绘制头发的外表造型。

发型大致绘制完成。

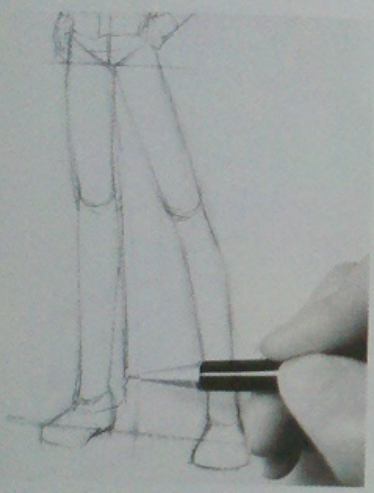
6 开始设计人物的服装，首先绘制出人物上衣的衣领。

7 接着画出袖子并表现出挽起的状态。这里不用太考虑褶皱的问题。

人物的上衣大致绘制完成。



8 绘制人物的裤子。这里可以先从裆部的轮廓开始画。



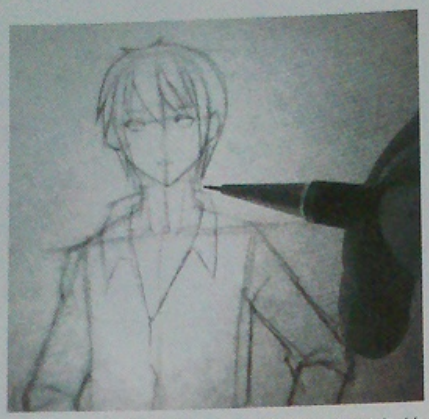
9 画出裤腿，注意裤脚的大小和褶皱的大致分布，膝盖和脚踝处较多。

右边的裤脚也一同画出。

人物形象的大体轮廓就基本绘制完成。

注意服装和身体轮廓之间要保留一定的空隙。

清理草稿线条并进行细节刻画



1 换一张纸，使用拷贝台复制下人物形象的大致轮廓。这一步称为清稿。

清稿完成。得到一幅干净的、没有辅助线的人物轮廓图。

上述步骤完成后，一个有具体形象的人物轮廓就绘制好了，但目前纸上已经有很多线条，再做细节刻画的话就会很不清楚，因此需要进行清稿处理再绘制细节。

2 开始刻画人物的五官细节。

刻画眼睛时注意要用力一点，使眼睛明显突出。

3 然后从左至右开始刻画发丝细节。

注意耳朵下方的后发，其发丝可以绘制得较细密一些。

4 刻画出人物颈部和锁骨的形态。男性角色锁骨的中间会有明显的凹陷，注意要表现出来。

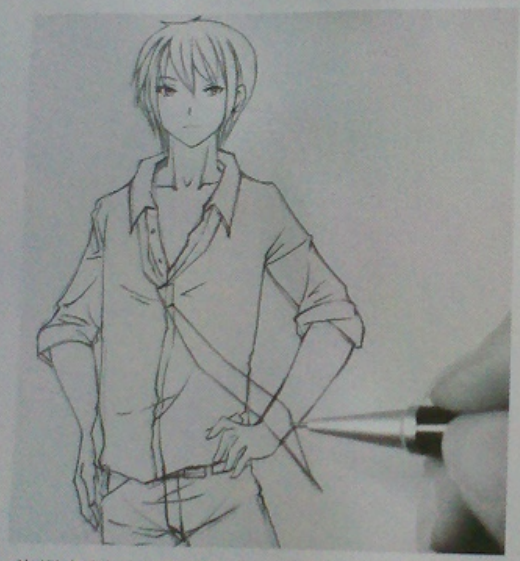
5 从左至右刻画人物的衬衣，注意纽扣等细节也要精细处理。

绘制衬衣的中心线，并在中心线的两旁或中间绘制一些拉扯褶皱。

6 绘制出人物右边袖子的褶皱，注意袖子挽着的状态和堆砌褶皱的画法。

具体的褶皱绘制方法将在第6章中详细介绍。

7 绘制裆部的褶皱，注意腹股沟两旁的褶皱是最密集的。



9 为避免衬衣的单调，最后决定为人物添加一条深色的领带。首先绘制出领带飘动的形态。

10 用铅笔涂抹领带，直至绘制完成。

8 绘制裆部的细节，注意 其透视。具体绘制方法在第4章详细介绍。

一幅较精细的人物铅笔草图就这样绘制完成了。在接下来的各章中将逐一介绍人体各部分的绘制技巧。

第2章

漫画中人物的形象主要通过头部的造型来传递。在漫画的系统学习中，人物头部的绘制技巧可以说是一个重点的内容。本章将从脸型等基本造型开始学习绘制人物头像的方方面面，包括发型、五官和表情等几个内容。

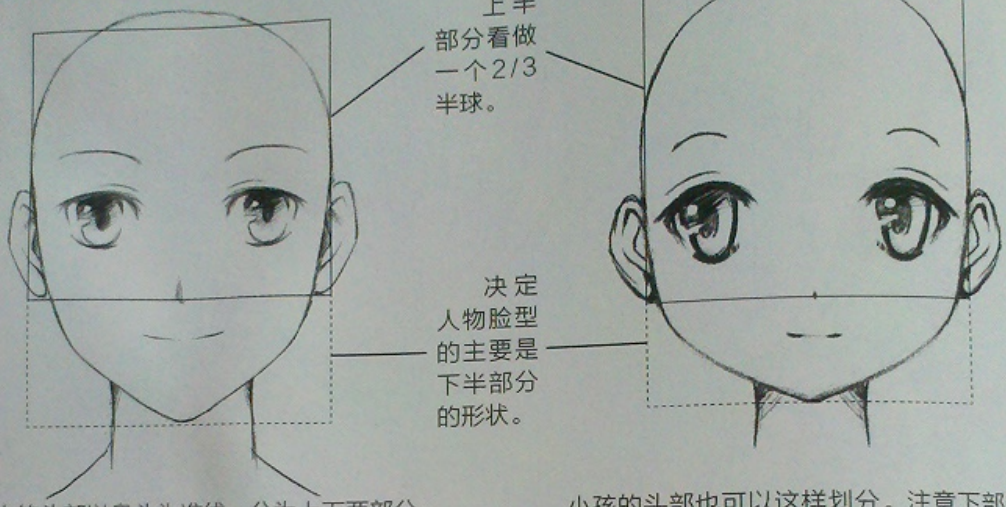
人物头像的绘制

Lesson 01 运用十字基准线绘制脸部轮廓

绘制脸型通常采用十字基准线的方法。下面介绍年幼型人物、美型角色、反派或配角常用脸型的绘制方法。

绘制脸型通用的法则

在学习绘制人物脸部轮廓之前，先来看看绘制任何脸型通用的法则。



将人的头部以鼻头为准线，分为上下两部分。

小孩的头部也可以这样划分。注意下部分比成人体积小。

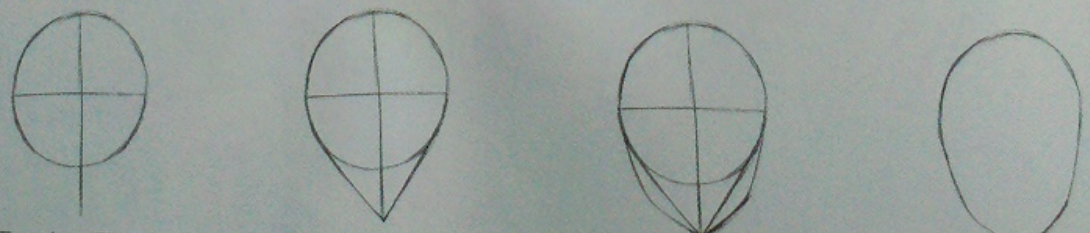
圆形脸下半部分短而圆。

画出假设图。

尖脸下半部分类似漏斗状。

方形脸下半部分基本呈圆柱形。

脸型的绘制流程。



1 画一个正圆，标出互相垂直的直径，纵线延长至圆外少许。

2 绘制纵线末端到圆的切线，形成三角区。

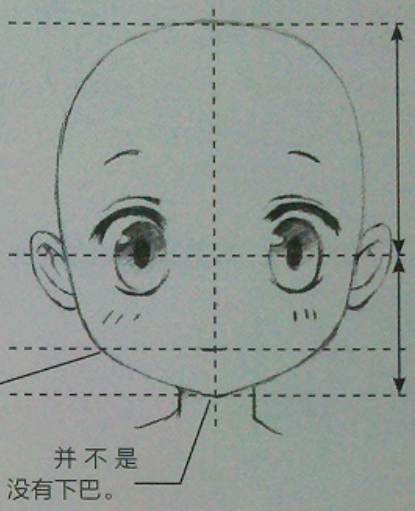
3 两边分别绘制顺畅的折线或曲线塑造脸型。

4 擦去外轮廓中的所有辅助线，一个脸型绘制完成。

刻画年幼型人物适合的圆形脸

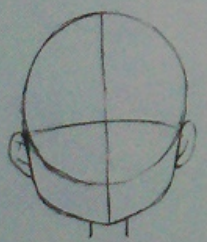
圆形脸在漫画中使用非常普遍，有利于提高人物的可爱度。下面来学习一下绘制人物圆形脸的技巧。

圆形脸是表现年幼人物的通用脸型。

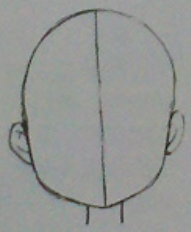


圆形脸能够极大的提升人物的可爱度。

圆脸小女生的绘制流程。



1 根据基本的脸型绘制步骤画出完整的脸部。



2 擦去辅助线，保留中心线。

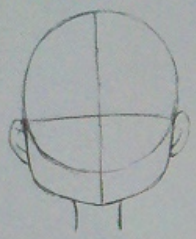
3 然后确定五官的位置，一步一步地刻画具体造型。

圆形脸的女性角色使用内卷型刘海能遮挡部分圆圆的脸型。

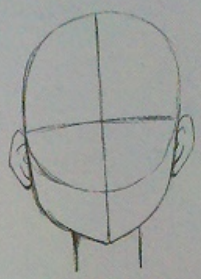
绘制圆形脸的半侧面时，注意将脸部的“婴儿肥”刻画出来。

圆形脸的半侧面

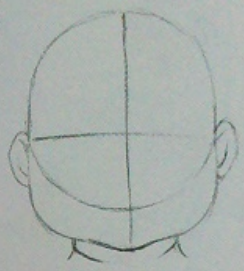
圆脸常用于以下3种角色的塑造。



幼年



成人配角



胖体型人

成人使用圆脸会使角色看上去不那么漂亮，因此适合用在配角脸上。

肥胖型人物的脸部，有圆形脂肪突起。从半侧面看起来更加明显。

幼年的圆形脸一般不能识别性别，这时注意人物发型的区别。

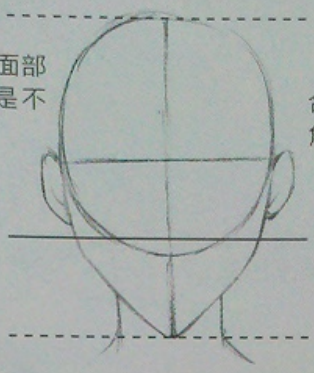
?

同样一张圆脸，配合不同的发型就带来了明显的性别差异。

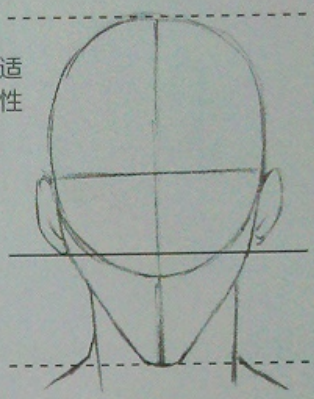
塑造美型角色通用的尖脸

这里将鹅蛋型、三角形和长脸一并归于尖脸，尖脸对于提高人物的美型度很有帮助，在少女漫画中，尖脸是翩翩美少年的标准。

3种尖脸面部拐点的位置是不一样的。

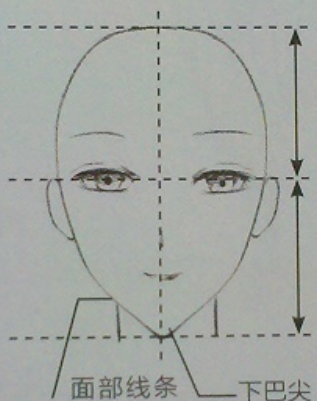


长脸型只适合塑造成熟男性角色。



鹅蛋脸　三角脸　长脸

尖脸型的女性角色给人清秀的感觉。



面部线条平滑，没有明显的拐点。

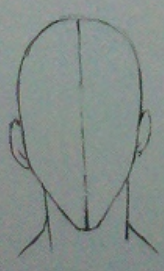
下巴尖

下巴很长

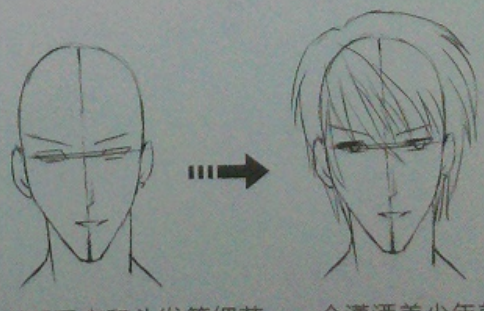
长脸的男性角色在少女漫画中很常见，这种脸型可以使男性看起来成熟硬朗。

尖脸美少年的绘制流程。

1 绘制出脸型结构，注意拉长下巴。



2 擦去辅助线待用。



3 刻画五官和头发等细节，一个潇洒美少年就完成了。

尖脸的正侧面绘制，主要注意下巴的尖锐感。

要换成圆形脸，只需要把下巴画圆就可以了。

换

尖脸的半侧面，看上去有些瘦削。

换

只要更换为“婴儿肥”侧脸，人物的外形和年龄印象就会产生很大变化。

将圆脸配角的脸型换成尖脸，看看是不是靓丽多了？

换

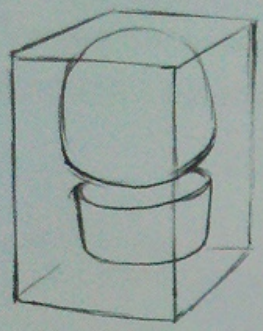
尖脸的后侧面，下巴尖得很明显。

圆脸的后侧面，婴儿肥突出。

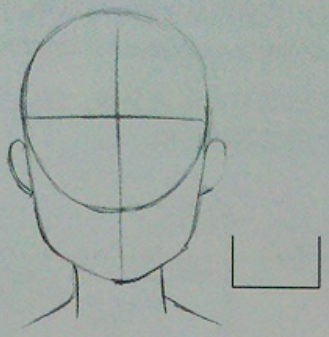
方脸的后侧面，耳根下颚呈方形。

绘制反派或配角常用的方形脸

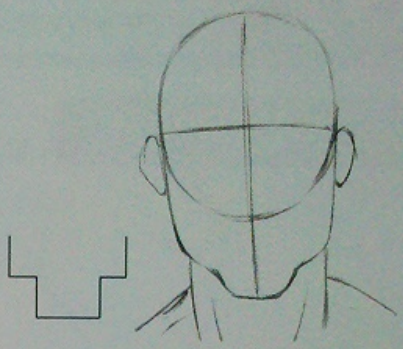
方形脸在漫画中一般用于刻画比较强势型的人物，但很少用在主角身上。下面来看看方形脸的绘制方法。



方脸给人整个头部“方”的印象。



普通方形脸。



适合壮硕男性的“倒凸”型下巴。

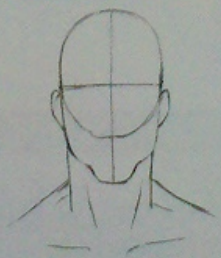
绘制反面男性角色时，方形脸能衬托他的冷酷。

方脸的正侧面下巴普遍比尖脸短。

下颚部位的折线很突出。

方脸在刻画女性角色时不是很漂亮，因此常用于配角。

方脸反角的绘制流程。



1 刻画出方脸的轮廓。

2 擦去下圆弧辅助线，细化轮廓。

3 再添加适合方形脸的五官形象。

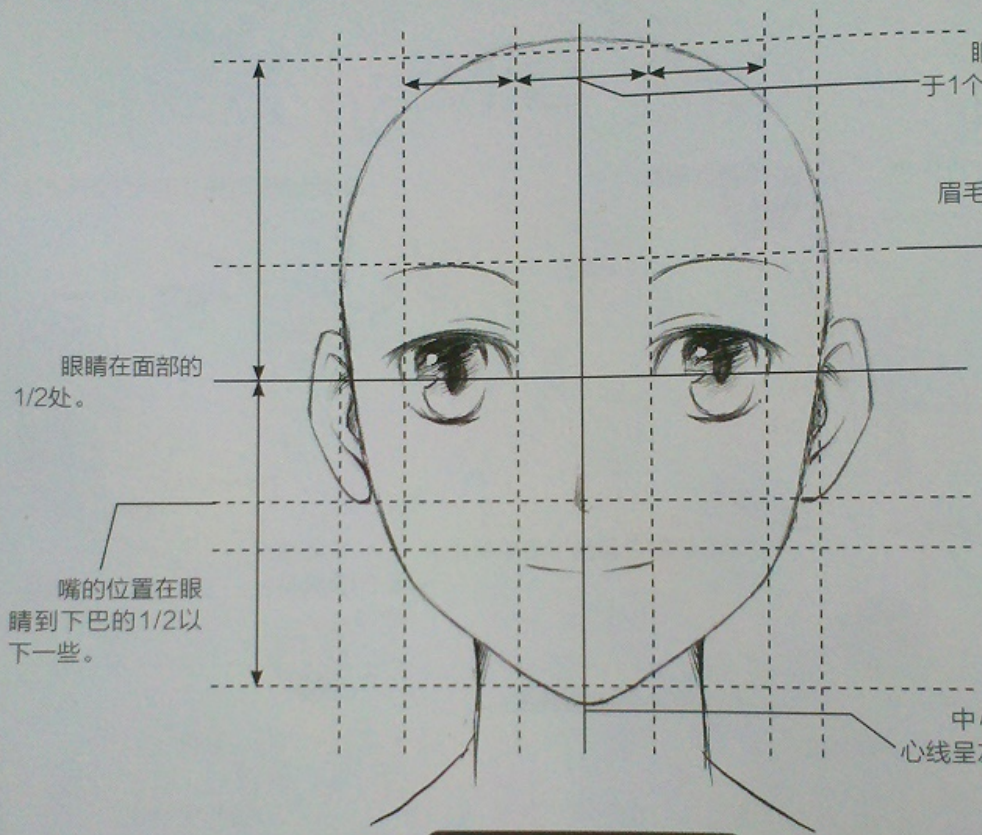
4 再为人物添加头发和眼镜等细节。

Lesson 02 五官各个部分的塑造

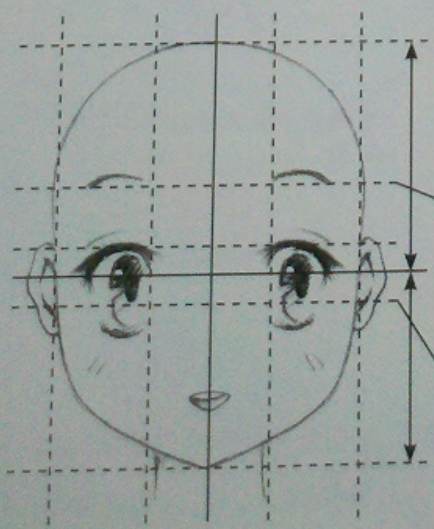
学习了绘制人物的脸型，接下来继续学习人物五官各部分的画法。人物的脸部是由眉毛、眼睛、耳朵、鼻子和嘴组成，这些部分的不同样子组成了千姿百态的面孔。下面先来了解一下人物五官各部分的比例和位置。

五官的比例和位置

在学习五官画法之前，先以一个标准的漫画人物脸部来看看五官的位置和比例。



漫画人物的五官比例

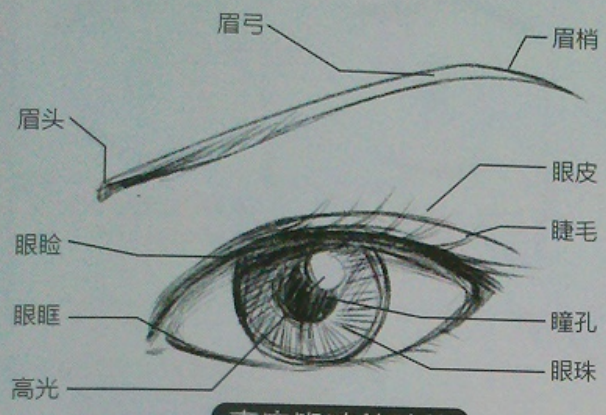


Q版人物的五官位置更为灵活。根据不同风格有不同的变化，但是也必须符合实际规律。

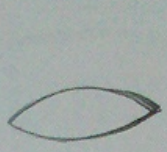
真人五官

五官的刻画重点在“眉眼”

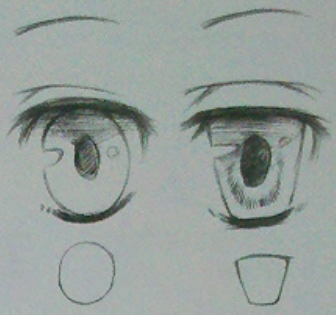
在漫画中，眉眼是刻画人物模样的最重要环节。眼睛在漫画中的变形也最为丰富。下面来学习眉眼的绘制技巧。



真实眼睛的结构



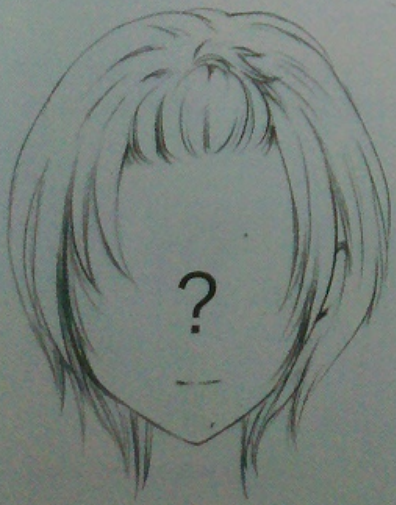
真实眼睛的基本形是橄榄形。



适合女生的漫画眼睛，基本形是圆形和倒梯形。

适合男生的漫画眼睛，基本形是平行四边形。

叶形的眼睛属于男女通用性，适合绘制美少年和成熟女性。

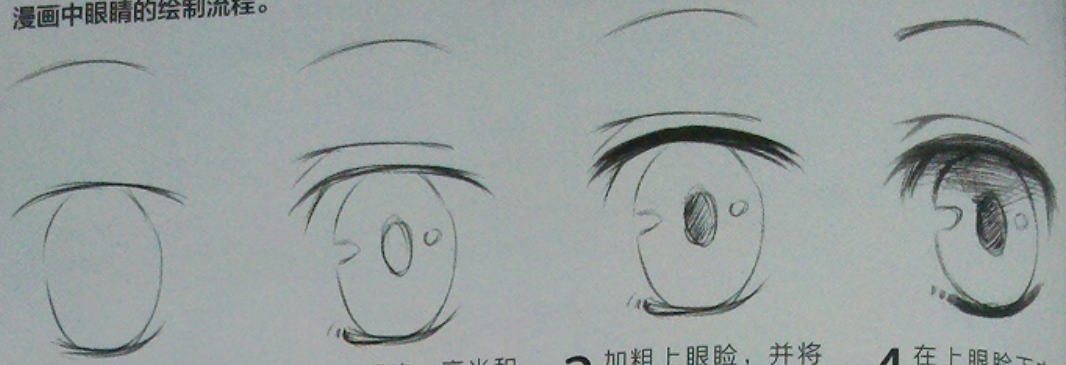


眼睛是最体现风格和人物造型的面部器官，来看看同一张脸用不同的眼睛有什么效果。

圆眼睛使人物看起来活泼、年轻。

方形眼使人物变得成熟、坚定。

漫画中眼睛的绘制流程。



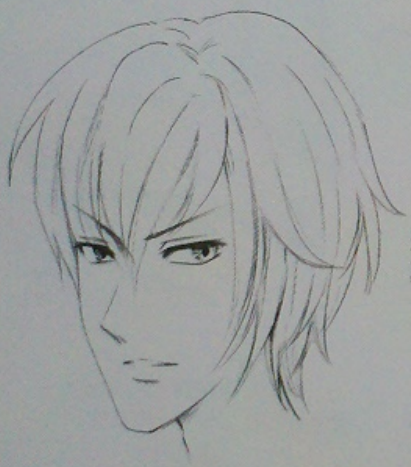
1 先绘制出眼睛的大致轮廓。

2 添加眼皮，高光和瞳孔等细节。

3 加粗上眼睑，并将瞳孔涂黑。

4 在上眼睑下方涂抹部分阴影，绘制完成。

眼角向不同方向看时会表现出不同的状态。



漫画中成熟男性的眼睛常常刻画成柳叶形。

小孩的眼睛多为圆形，眼角下垂。表现出天真的感觉。

眼角上翘表现出强势的感觉。

上下看时会有相应的幅度变化。

左右看时只是眼珠位置不同。

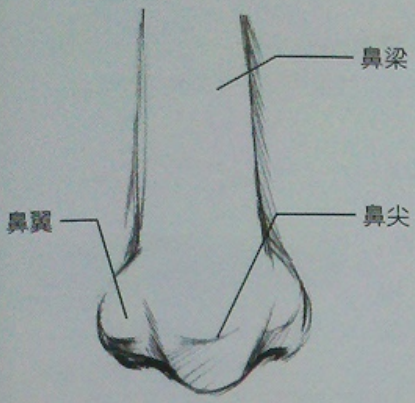
正面眼睛的绘制要注意对称性。

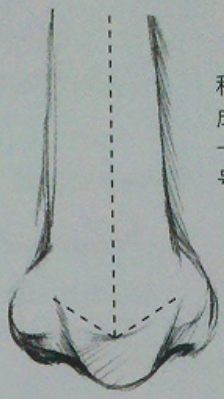
绘制半侧面眼睛时，注意两眼的透视，离视点远的一只眼睛稍小。

正侧面的眼睛大体呈三角形。

鼻子是表现面部立体感的关键

在刻画人物五官时鼻子并不是重点，但鼻子确实是表现面部立体感的关键。下面来学习鼻子的基本画法。





将鼻梁和鼻翼抽象成线段得到一个箭头符号。

在某些风格的漫画中，正面的鼻子就是用箭头符号来绘制的。

真实鼻子的结构

漫画中鼻子不同侧面的表现取决于鼻尖的角度大小。

15° 侧面的鼻尖呈钝角。

45° 侧面基本呈直角。

75° 侧面或正侧面基本呈锐角。

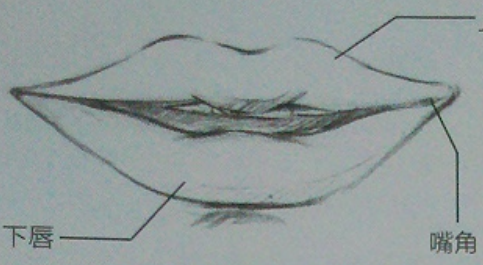
在漫画中男性的鼻梁一般刻画的比较长。

从75° 侧面看起来，鼻梁高而挺拔可以增加人物的帅气度。

刻画柔弱小女生的鼻子常用一个小点来省略表现。

如何表现嘴巴的功能性

除眼睛外，嘴巴是面部刻画的第二个重点。绘制准确的嘴型能够提升漫画的现场感。

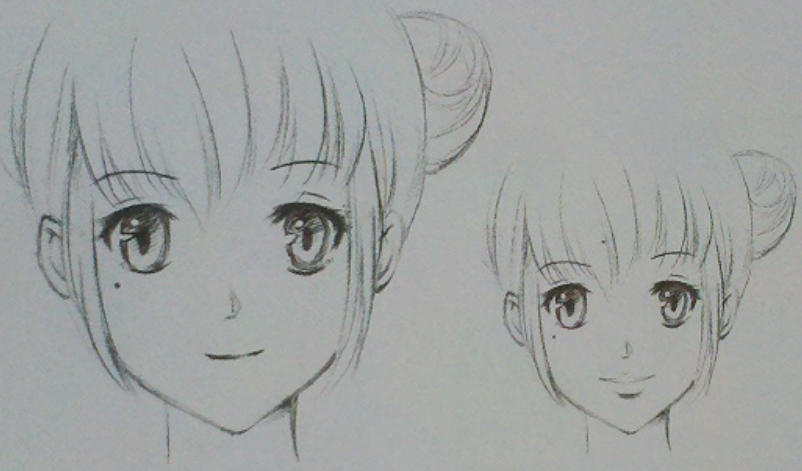


真实嘴巴的结构

漫画常用的嘴巴绘制方式，其重点在于表现嘴巴的开合。

在刻画男性的嘴唇时，常用比较硬质的线条表现粗犷的感觉。

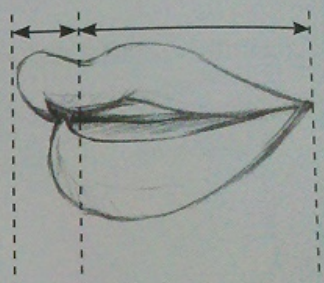
女生的嘴适合用较小的樱桃嘴，并且线条柔和。



同样的角色使用不同风格的嘴，会让人物看起来感觉大不一样。

刻画涂口红的嘴唇时，注意高光的位置和唇膏的浓淡。

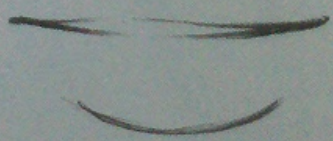
不同风格的半侧面嘴唇刻画。



半侧面的嘴巴。

绘制半侧面的嘴巴要注意左右半唇的远近透视关系，本图中较远的右半唇宽度会缩短。

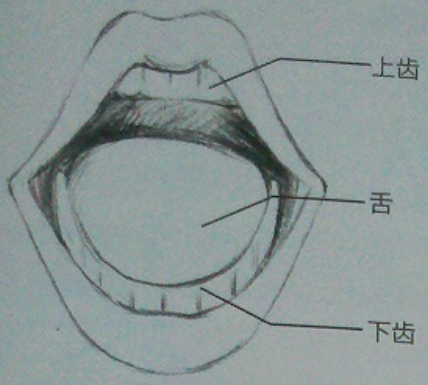
保留上下唇线的画法。



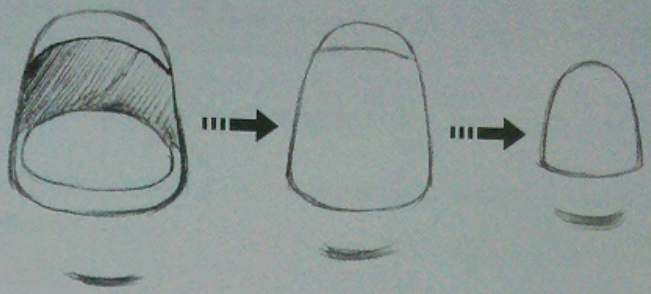
省略上唇线的画法。

上下唇线都被省略的画法。

说话的嘴应该怎样绘制？



嘴张开时的真实状态

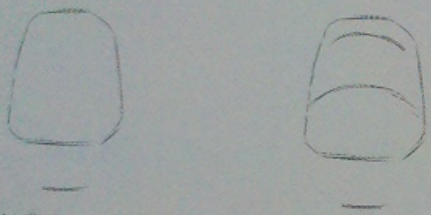


嘴巴内部的真实结构。

少女漫画基本省略舌头、下排牙和上颚的阴影。

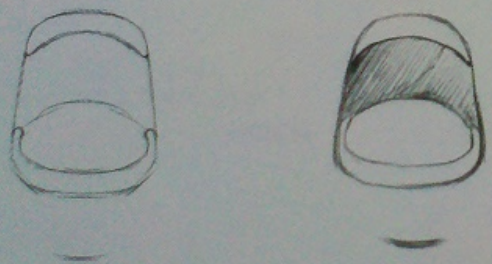
Q版漫画内部结构基本完全省略。

张开的嘴的绘制流程。



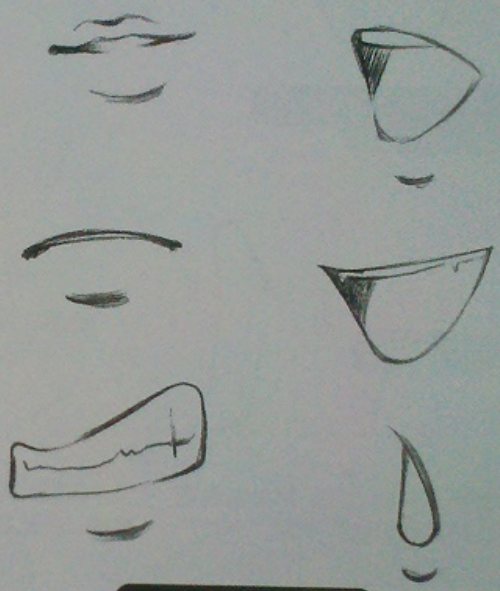
1 画出嘴张开时的基本嘴型。

2 绘制出上牙和舌头的大体轮廓。



3 添加下牙的结构，并将嘴内结构加以细化。

4 为嘴内上颚添加阴影，强调其空间感。



一些不同的嘴型

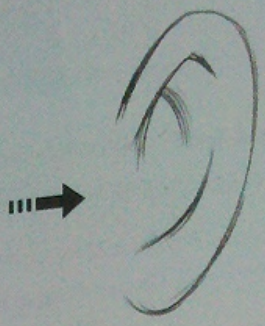
漫画中刻画吃东西的方法，只用突出面部的突起和紧闭的嘴唇就可以了。

漫画中人物嘴和眼睛的比例相差较大，嘴比眼睛小很多。

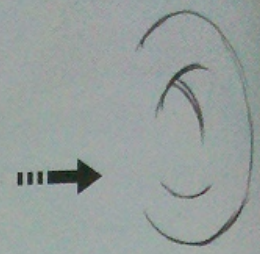
如何表现耳朵的真实感

耳朵在人物塑造中常常被忽略。但是绘制出具有真实感的耳朵是必不可少的一步。

写实漫画中的耳朵与真实耳朵基本没有差异。



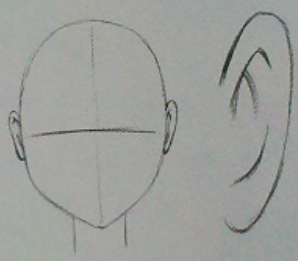
少女漫画中的耳朵常常绘制得较圆。



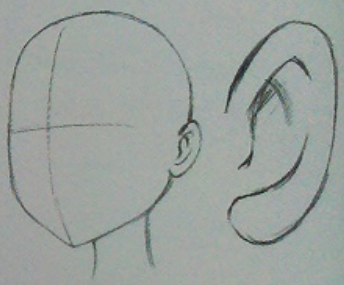
Q版漫画中的耳朵中间部分基本省略，只保留耳廓。

真实耳朵的结构

背面耳朵的造型。耳朵背面呈扇形，可见外耳廓的厚度。



正面时基本看不到耳朵的内部结构。因此耳廓的造型是重点。



半侧面或侧面的耳朵其结构是最清晰的。

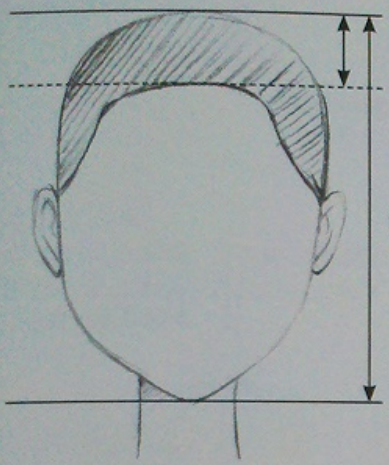
精灵的耳朵实际源于真实耳朵的变形。将耳廓绘制成三角形就可以了。注意绘制时要有“圆角”，如果过分尖锐就不像肉质了。

Lesson 03 发型提高人物的辨识度

在同一种风格中，五官的变化都不是很大，发型却是千变万化的。因此发型在提高人物的辨识度方面具有举足轻重的作用。本节来学习头发的绘制方法。

绘制头发从发际线和发旋开始

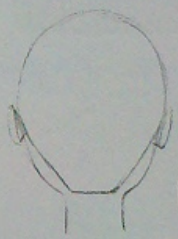
在绘制头发之前，首先来认识一下发际线和发旋的生长规律。



n形发际线和m形发际线是最常见的。位置大约在头长的1/4处。

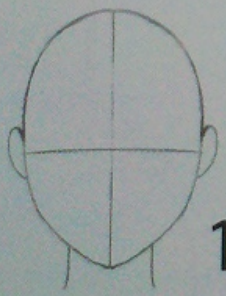
绘制m形发际线时，注意m形美人椎的中心点也在面部中心线上。

发际线侧面

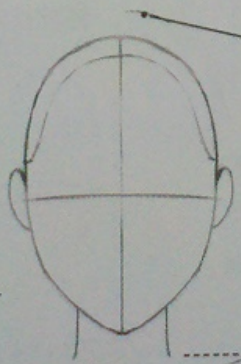


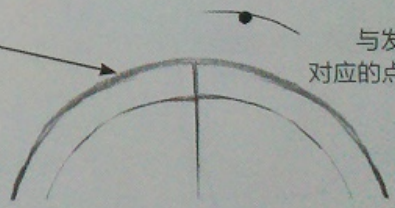
发际线背面

头发要从发旋开始画。



1 绘制出带有十字线的光头。





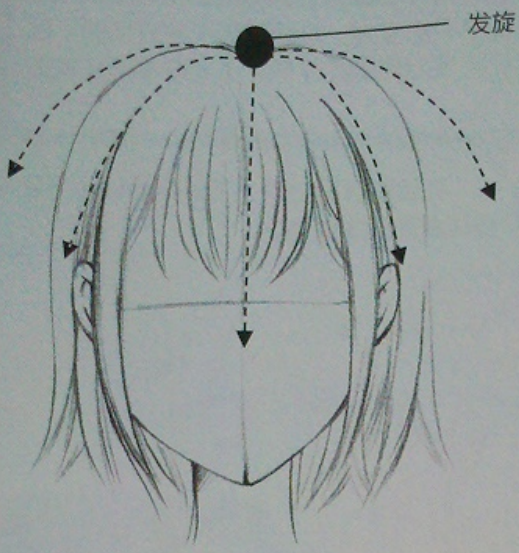
2 确定头发的厚度，并标出发旋对应的点。

3 由发旋点出发，开始沿头发生长的方向绘制前发。

4 进一步绘制出后发，头发绘制就基本完成了。

散开的头发

学习了头发绘制的基本流程，接下来，具体学习不同发型的描绘。

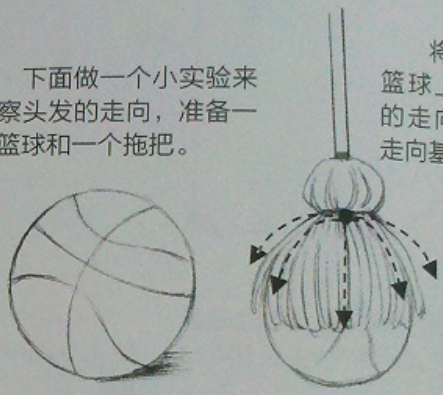


头发的走向

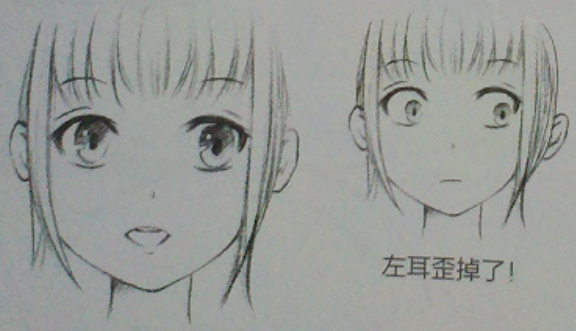
头发是从发旋开始，沿头部向下生长。并包住整个脑袋。

总体上将头发分为前发和后发。

下面做一个小实验来观察头发的走向，准备一个篮球和一个拖把。

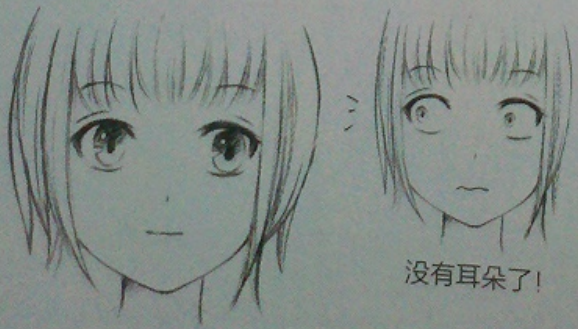


将拖把放在篮球上。拖把条的走向与头发的走向基本一致。



左耳歪掉了！

露出耳朵时，注意耳朵与面部结合的准确性。



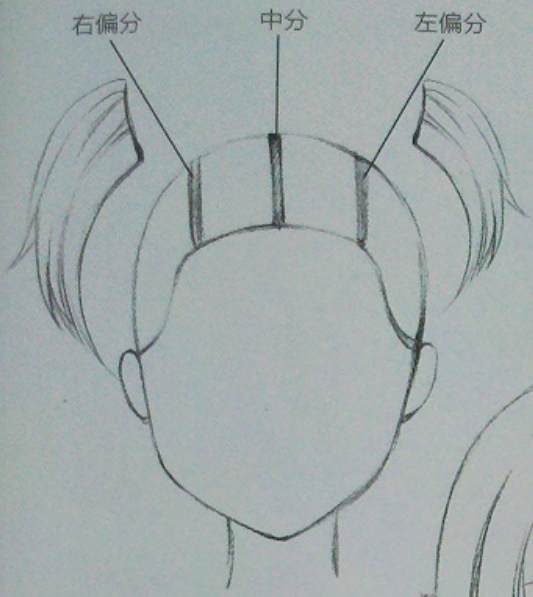
没有耳朵了！

如果前发遮住耳朵，也要表现出耳朵的厚度。画得太薄会给人没有耳朵的感觉。

将发丝分区绘制。

1 首先绘制出不同区域的发块。

2 再在发块中刻画发丝。直至最后完成。



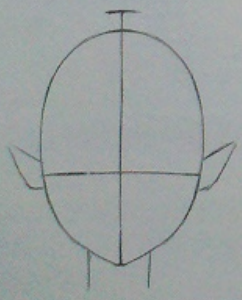
绘制分头时，先确定分头线的位置。再以左右走向开始绘制发丝。

如同在头顶植发，一步一步绘制出左右的发型。

刘海没有上翘时，发丝垂直或斜着垂下。

上翘刘海可看做两段，先朝上生长再垂直向下。

分头的画法。



1 确定分头线的位置和头发的厚度。

2 绘制出分头的大体轮廓。

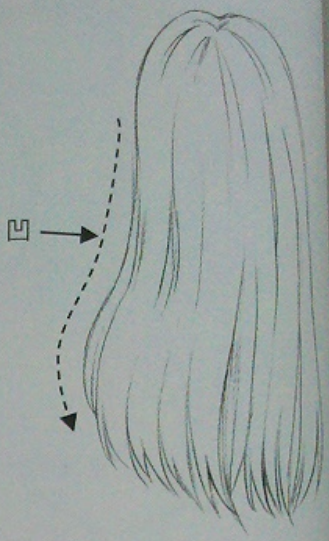
3 从发旋开始绘制发丝。

4 细化发丝并添加一些零碎的发梢，使头发看上去自然真实。

刘海上翘时从正面看来会形成中空区域。该区域的发丝走向与上翘部分一致。

绘制半侧面的发型时，两边头发的走向也要向中心线靠拢。

头发的背面有长短之分，长发在肩膀处会有凹陷，这是由背部自然隆起所产生。



上翘的刘海，侧面看来会形成鸟羽状。较远处的一侧有时也能看到。

绘制刘海的侧面要注意还原刘海本身的厚度。

刘海画得太厚。

刘海画得太薄。

不同的鬓发表现。

鬓发是头发的一部分，但在绘画中常常被忽视，下面看看3种不同的鬓发分别适合哪些角色。

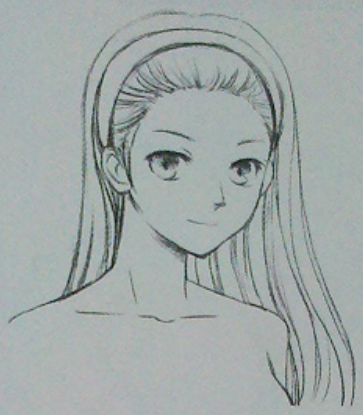
没有鬓发或鬓发稀少适合刻画老年角色。

鬓发浓密适用于刻画男性角色。

长鬓发适用于女性角色和幼年角色。

生活中有很多种不同的散开发型，它们与人物的性格密切相关。

长碎发适合强势性女性。



带发箍表现出人物干练的性格。

长直发表现出人物温柔的性格。

平头表现男性干脆率直的性格。

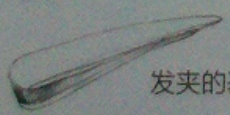
短碎发适合活泼俏皮的女性。

两种不等式发型适合性格前卫有开拓精神的人物。

发夹装饰散发的绘制。

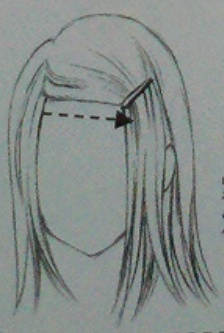
女性使用发夹装饰散发是很普遍的，绘制时注意发夹对头发走向的影响。

散发使用发夹多佩戴在额前部位。

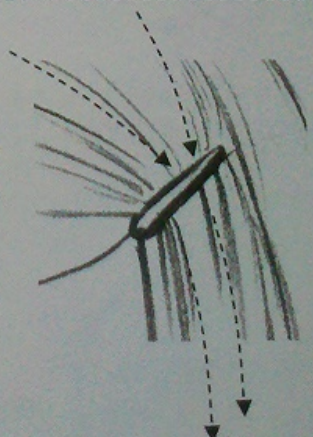


发夹的基本造型。

夹子佩戴较松时，额前的头发幅度大。



夹子佩戴较紧时，额前的头发几乎平直。

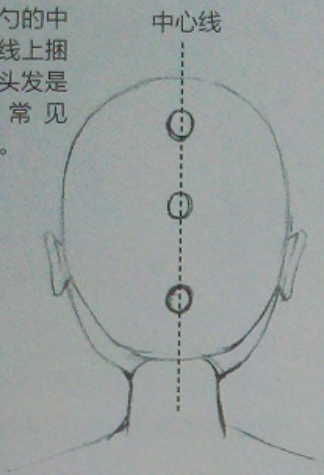


绘制时注意发丝向发夹佩戴处汇聚。

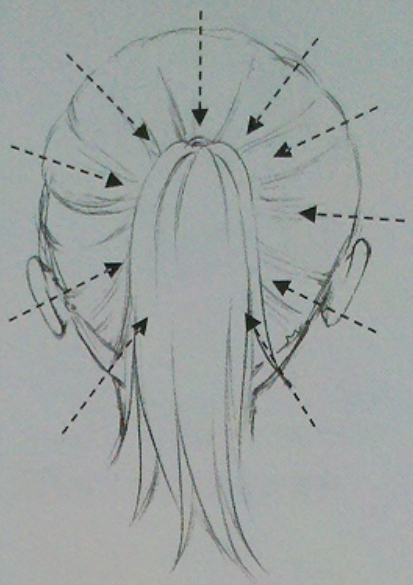
扎起来的头发

对于长发来说，除了散发以外，扎起来的头发也很常见。下面来看看扎起来的头发如何绘制。

在后脑勺的中心线上捆扎头发是最常见的。



从理论上讲凡是头发生长的任何地方都可以扎马尾。



马尾的正后方所有的发丝线都向捆扎处靠拢。

正面看上去脑后的马尾会被脖子遮挡。

马尾扎得越高幅度越大。

马尾绘制有高低之分，扎得越高幅度越大，这是由重力造成的。

两侧扎马尾的情况。

一侧扎起来的情况。

年幼角色的朝天冲。

双侧辫扎在耳朵下方能表现出人物的贤静温柔。

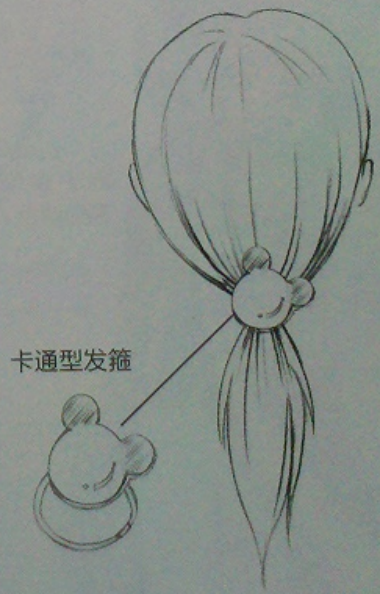
发质较弯曲的头发捆扎成马尾也会带有一定的弯曲度。

下面来看一看马尾搭配不同的发饰会产生怎样的效果。

原型

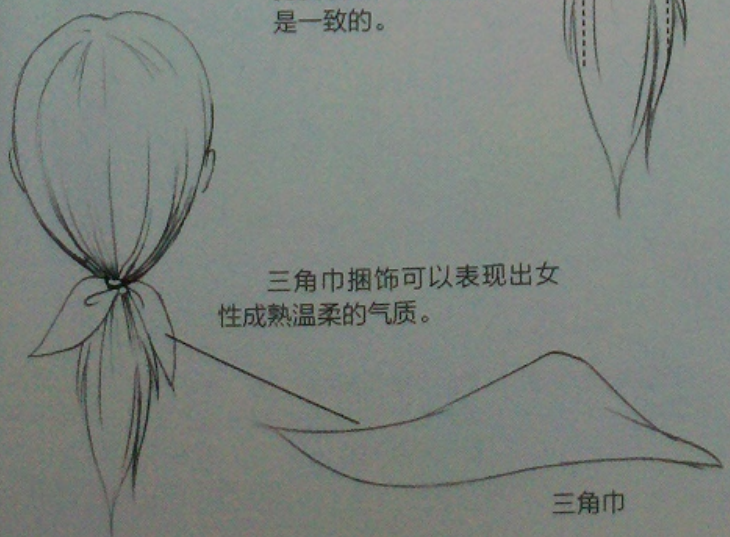
蝴蝶结夹

平底夹会使马尾的宽度增加，与夹子宽度是一致的。



卡通型发箍

卡通型的发箍适合活泼型女生佩戴。



三角巾捆饰可以表现出女性成熟温柔的气质。

三角巾

不同发色的表现

除发型外，发色也是区分角色的一大要素。下面我们学习不同发色的绘制方法。

金发

用细小排线来表现金色头发。

棕发

棕色头发的表现可以用密集的排线或灰度的网点来表现。

黑发

有光泽的黑发要表现出发丝感和高光部分。

完全没有发色的表现，只用简单线条表现发丝走向。这种情况可以用作白发的表现。

没有光泽的纯黑头发缺乏真实感。

长黑头发一般用于表现温柔漂亮的角色。

如何绘制黑发。

1 用蓝铅笔确定高光区域。

2 用黑色排线，从上至下沿发缕的走向刻画发丝。

3 再从下至上刻画发丝，并留出高光部位即可。

头发的整体高光呈环状，基本位于刘海部位。绘制时注意其位置和幅度。

在日光下，由于光照方向是向下的。

没有高光显得不够真实。

高光位置太高，或者幅度不够都会造成画面失真。

幅度不够的情况。

如何绘制拥有黑发的角色。

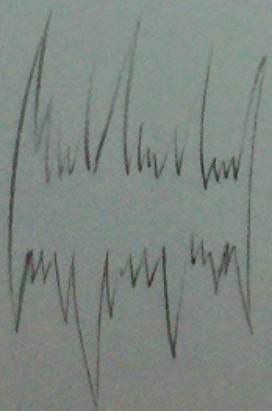
1 用蓝铅笔在额前画出高光的大概位置。

2 画出五官的轮廓，用留白高光的方式描出黑发。

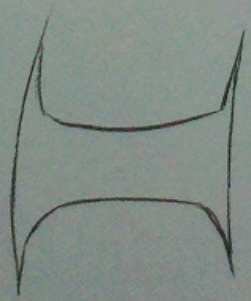
3 加深后发部位的黑色深度，使头发更有层次感。

4 刻画五官细节，为眼睛上阴影。绘制完成。

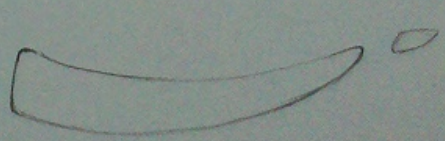
由于风格和变形度的不同，导致漫画中对于高光环的形状描绘也有较大的差异。



锯齿状高光是使用最普遍的。



H形的高光环。



横叹号形高光，适合Q版角色。

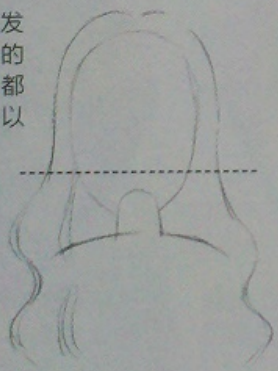
女性卷发的绘制

卷发是表现头发质感的一种，在刻画女性角色时非常常见。下面学习如何绘制卷发。

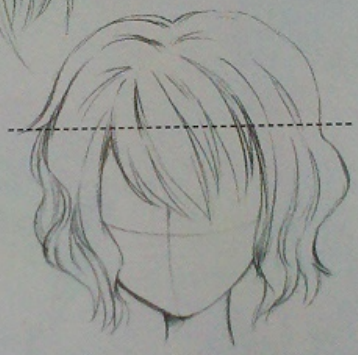
卷发呈波浪状，总体比较蓬松、外扩。

直发呈瀑布状，较为内收。

卷发自身有不同的卷度。一般分为大波浪，小卷、螺旋卷。



长卷发开始卷曲的位置一般都在耳垂以下。

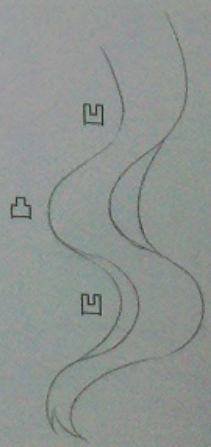


短卷发卷曲的位置都比较高。

卷发给人发量多而浓密的感觉。

耳发和后发都可以绘制成卷曲状，但刘海一般来说不会卷曲。

一绺卷发的绘制技巧。



一绺卷发是由凹凸相间的发丝组成。

卷发的凹陷处可以用阴影表现出立体感。

塑造动感的头发

人物在活动中头发也是动态的，如何塑造动感的发型是本小节要讲述的内容。

静

当头发处于静态时，都是垂直向下的。

动

当用风扇吹时，头发会沿风的方向飘动。

绘制飘动的头发时，一定要保持原有的发量和发际线的位置。

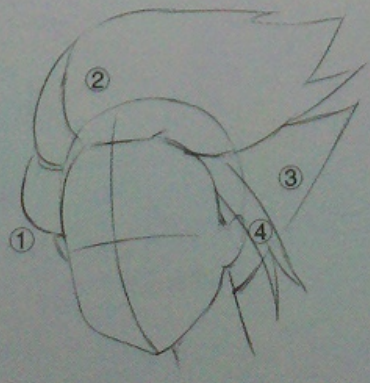
当风来自脑后时，头发会向前飘动。绘制时注意发丝动态的一致性。

发际线错误。

发量太多。

动感头发的绘制流程。

1 绘制出正确的发际线位置。



2 画出头发向后飘动的大致形态，并注意分区刻画。这里分为4个区。

3 在第二步的基础上，深入刻画发丝细节。

4 进一步刻画发丝走向，添加一些凌乱走向的碎发，飘动的头发就完成了。

影响头发动态的力不仅只有风力，还有重力和动力两种。

向下高速坠落时，头发会沿着与重力相反的方向飘动。

无论长短，动态原理是相同的。

扭头的动作也是产生头发动态的常见作用力。

有微风时，前额刘海的飘动不明显。但是稍微偏向一边的散发还是体现出头发的动向。

发量较多时，头发不易飘得过散。

头扭动的方向。

当头扭动时，头发会向扭动方向横扫过来。

两侧头发摆动的方向是一样的。

外侧的头发摆动幅度更大。

虽然扭头这个过程有不同的阶段，因此每个阶段头发的状态也是不一样的，但总体来说，头发运动的方向是一样的。

设计富有性格的发型

之前提过发型能代表一个人的性格，这里介绍几种特殊发型的绘制方法。

花苞头盘发

下面来了解一下这种发型的制作过程，以便在绘制时更容易理解。

先在脑后稍高处扎马尾。

再将发梢绕捆扎处一圈。

用发夹和发胶加以固定成型。

花苞头美少女的绘制流程。

1 先绘制出准确的头部侧面。

2 确定五官和发际线的位置。

3 绘制出五官和盘头的基本造型轮廓。

4 进一步刻画五官和头发的细节，直至完成。

要根据所塑造角色的年龄绘制发型，以上这种盘头适合绘制中年女性。

绘制辫子的原理。

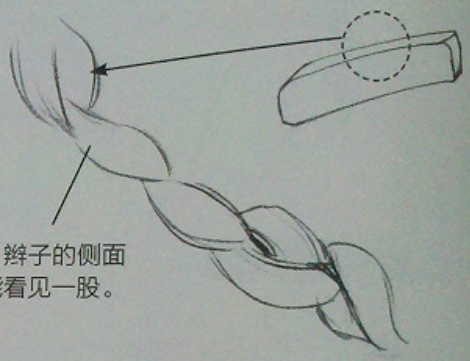
先绘制出纵向的人字组合。注意第二个“人”字在第一个“人”字的右下角。

将“人”字两画延伸至下一“人”字，就形成了辫子的交叉。

最后一股合拢，成“个”字型。

辫子

辫子也有透视关系。



辫子的侧面只能看见一股。

如何绘制一条辫子。

1 绘制出辫子的轮廓并添加中心线。

2 沿中心线绘制出纵向的“人”字。

3 擦除中心线，将“人”字两撇延伸至下一“人”字。

4 刻画出发丝细节，绘制完成。

男性的发型没有女性的变化多。

稍长的男士碎发可表现自由的个性。

偏分头使男生看起来秀气文静。

寸头给人精干的感觉。

Q版角色的发型

Q版角色的发型绘制重点在于简化变形，下面一起来学习。

Q版人物头发的生长规律与正常头身人物大体没有区别。

在某些风格里甚至会省略发丝的走向。

Q版人物侧面的头发可以画得圆润一些，这样可以显得人物更可爱。

下面来看看不同Q版人物的发型实例。

Q版人物发型非常多样，绘制时要注意画得乖巧可爱。

有时只保留外形特征，完全省去细节的情况。

适合大叔的发型，而且有时候鬓发还可以处理成符号化。

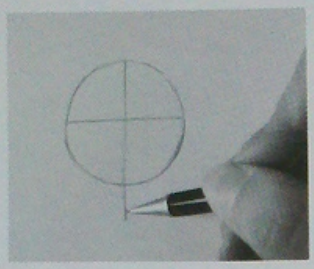
就算是老奶奶的头发也可以画得很可爱。

Lesson 04 设计一个完整的头像

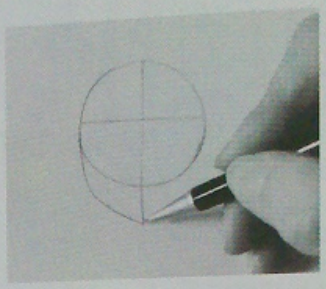
前面学习了脸型、五官及发型的绘制方法，下面就为大家展示一个完整头像设计的实例。

从十字线开始绘制

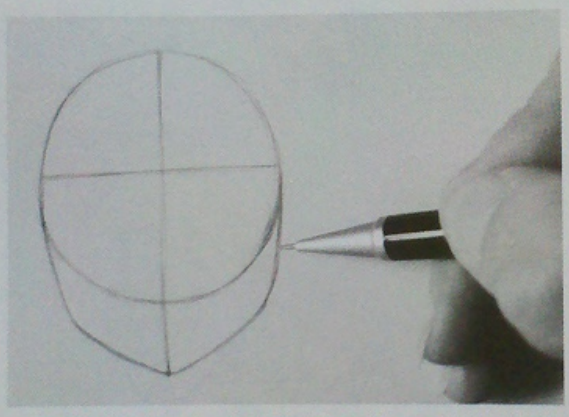
首先从十字线开始定位人物脸型的轮廓。



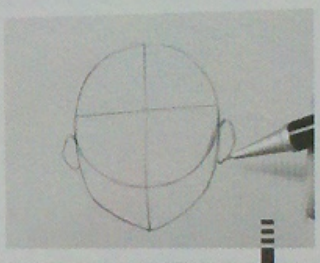
1 首先，在纸上画一个正圆，并画上十字线。



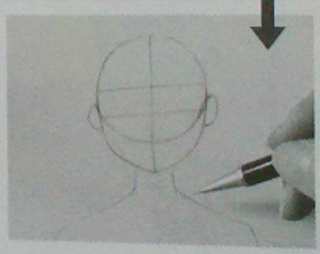
2 开始沿正圆的切线绘制脸型。



脸型绘制完成。如果左右不对称，可以边画边做调整。



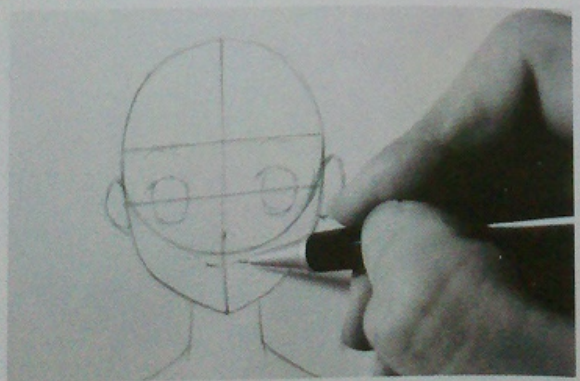
3 在正圆的切点处添加出对称的耳朵。



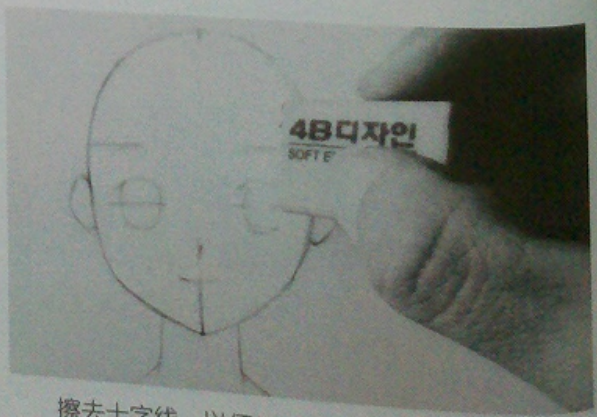
用横线定位出眼睛的位置，并添加颈部和肩部。

添加人物的五官和发型轮廓

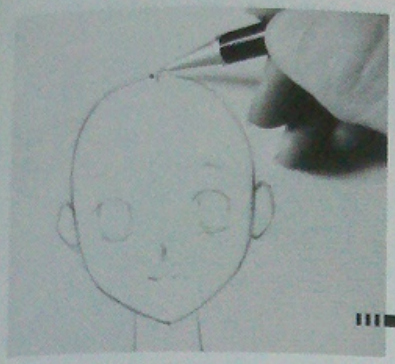
绘制好脸部轮廓之后就要为人物添加五官和发型的大体轮廓。



1 在相应的位置上画出五官的大致轮廓。



擦去十字线。以便后面添加发型。



2 定出发旋的位置，并从发旋位置开始绘制耳发和额前发。

确定人物头发的厚度。

3 绘制出发型的外轮廓。注意这时只需绘制出大致走向就可以了。

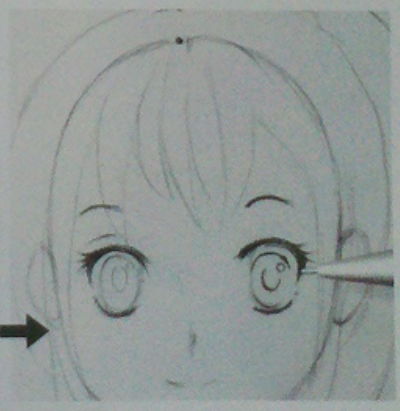
添加衣领和外衣的形状。

刻画细节

通过上述步骤，已经基本上画出了一个人物的头像轮廓，下面开始刻画局部细节，直到最后完成。

1 从上眼睑开始刻画眼睛的细节，这时用笔可以重一些。

为了不弄脏画面，尽量保持从左到右、从上到下的刻画顺序。



眼睛刻画完毕。

2 刻画鼻子和嘴的细节。

3 擦去头顶线。

在发旋的位置画出几条代表发丝走向的线条。

4 从刘海开始对整个头发进行细致刻画。

5 刻画出捆扎头发的走向。

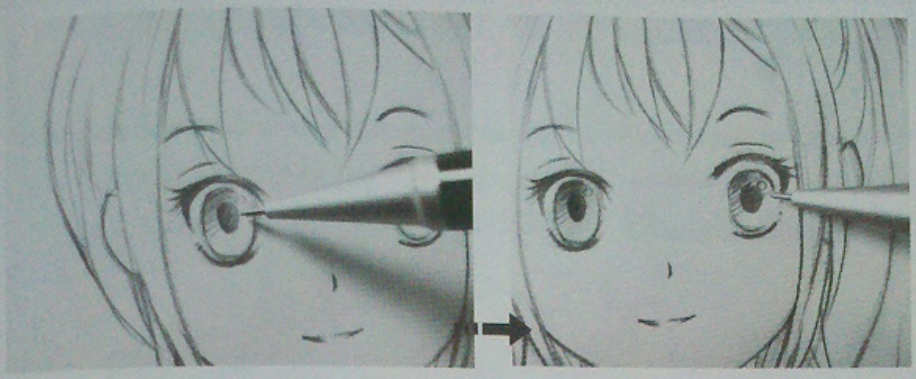
6 刻画身后的斜马尾，注意用线要尽量保持流畅。

7 清理线条，擦去被刘海遮挡的耳朵线条。

人物头像基本上完成。

添加局部阴影

至此，人物的头像基本上完成了，但是为了突出某些特殊部位，最后一步还要给局部添加一些阴影。



1 涂黑人物的瞳孔，并留出眼睛高光。

2 在人物的脸部和颈部连接处做一些排线。表现出光影的感觉，显得人物更加具有立体感。

3 涂黑人物T恤的条纹，使人物整体上有深浅变化。

最终完成图

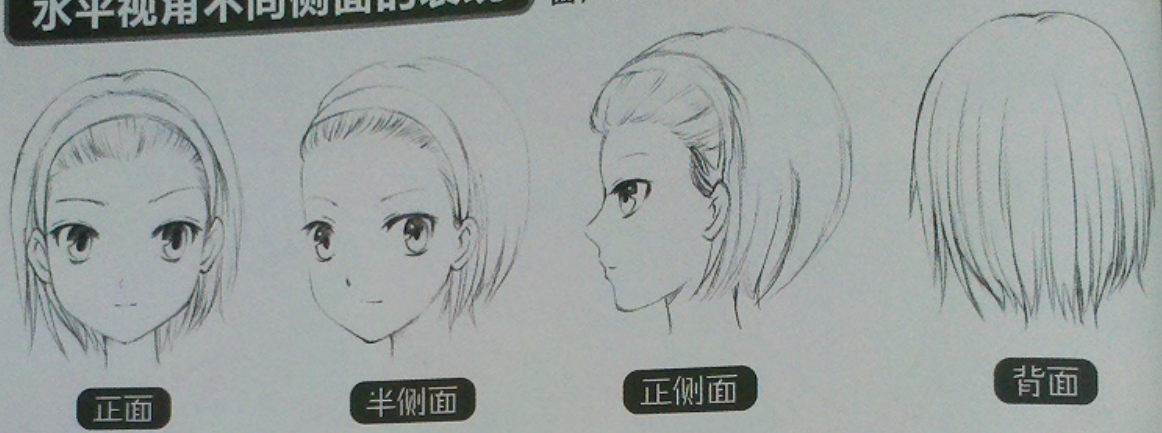
Lesson 05

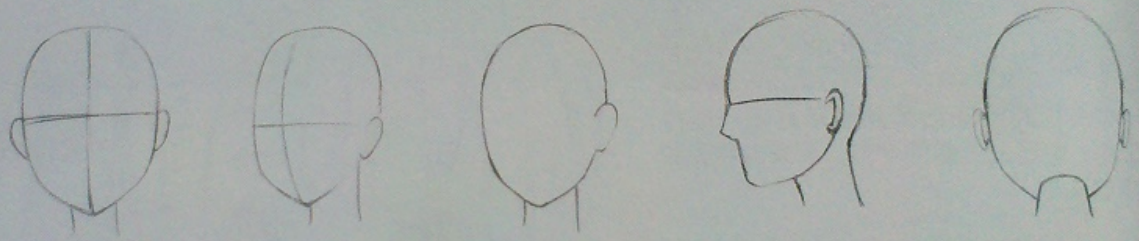
面部的多角度变化

视点不同，面部的形态也会产生变化。这样才能造就人物脸部的空间感和立体感。

水平视角不同侧面的表现

在水平角度上基本分为正面、半侧面、正侧面，以及背面4种基本角度。





绘制正面脸部注意左右对称。

半侧面脸部离视点远的半边脸可视面积缩小。

半侧面脖子连接错误是初学者常见的问题。

正侧面只可看见半边脸。

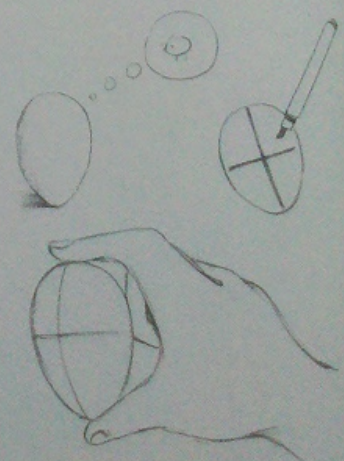
背面只能看见耳下的部分脸颊。

1.绘制五官定位准确的半侧面

半侧面时鼻子和嘴都必须在中心线上。

初学者如果不画十字线就会出现口眼歪斜的情况。

观察十字线的方法。



在鸡蛋上画上十字可以模拟面部多角度的十字线变化。

侧度不同的情况有上百种，但是通常都归于半侧面。

成年男性的半侧面，面部线条较为平直。

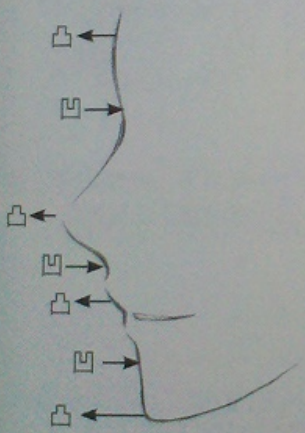
45° 半侧面

75° 半侧面

儿童的半侧面，转折点接近嘴部位置。

成人的半侧面，转折点靠上。

2.绘制正侧面要注意凹凸有形



柔弱型角色下巴内收。

强势型角色下巴外翘。

漫画中正侧面的省略画法：只刻画出上唇。

3.其他侧面的表现

有一些绘制难度较大的角度，比如说回眸，即侧后方，绘制时要注意脸的变形。

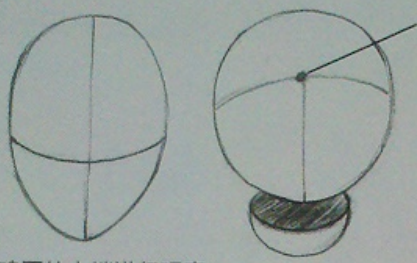
绘制头部的后方，只要注意头发的绘制就可以了。

高低视角下人物的面部表现

除平视以外，仰视和俯视也是刻画任务的两大重要角度。下面学习这两个角度下脸部的绘制方法。

1.俯视

俯视是视角处于较高的位置而产生的一种透视变形。

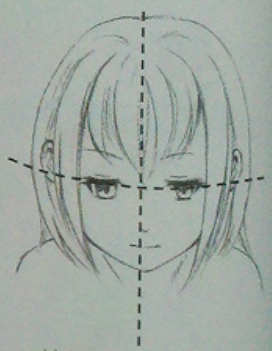


从鸡蛋的上端进行观察。

这种角度下面部五官的位置偏下。

可见发旋，俯视角度下头长会缩短。

俯视下的头部立方结构图。



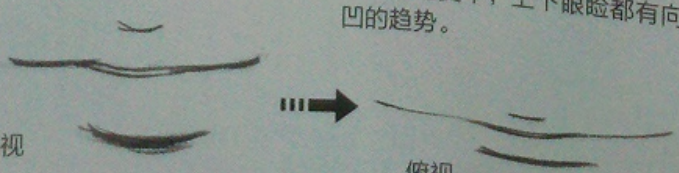
俯视下，代表眼睛位置的十字线呈下凹弧形状。

俯视角度下五官的变形。

俯视角度下的五官会产生向下凹的变形效果。

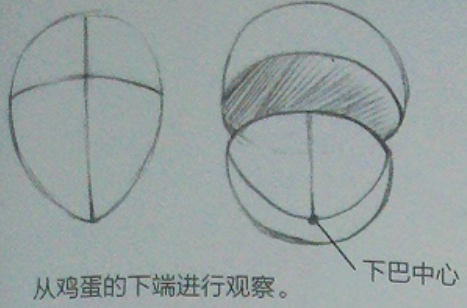
眉毛变平，上下眼睑都有向下凹的趋势。

鼻尖突出、鼻梁看起来变长了，看不见鼻孔。



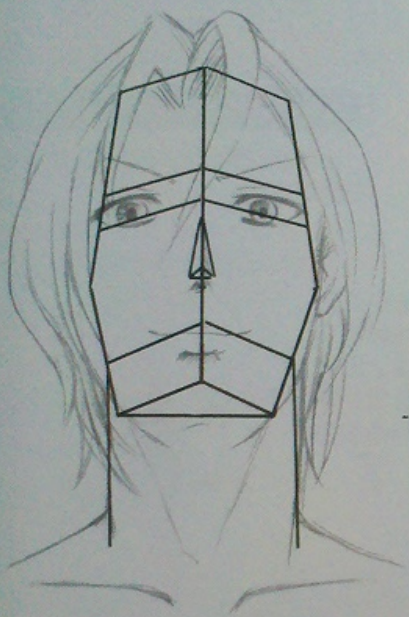
嘴唇的厚度变薄，并有上弯的趋势。

2.仰视

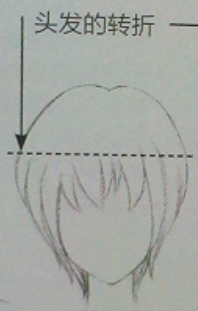


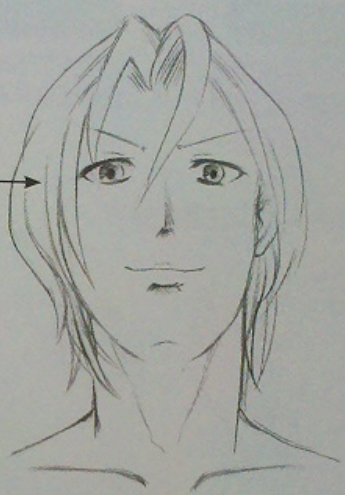
从鸡蛋的下端进行观察。

仰视时五官位置偏上。

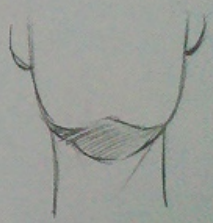


仰视下的头部立方结构图。



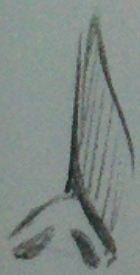


仰视时头顶发看起来较稀薄，两侧头发的转折位置较低。

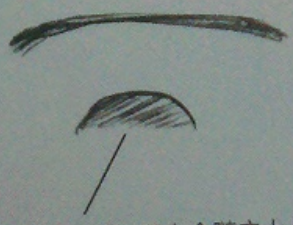


仰视时下巴会形成三角区。

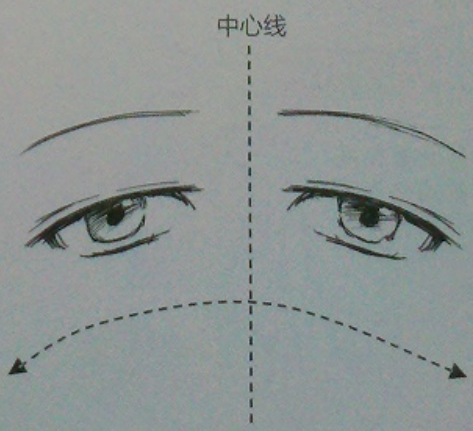
仰视角度下五官的变形。



鼻梁变短，可见鼻孔。



下嘴唇下方的阴影也会随之上凸。



仰视时两侧外眼角会有下垂的感觉，是由于人的头部是球形所致。

侧面与视角的排列组合

不同的侧面也会产生高低视角，相对于平视下的侧视和仰视，其绘制难度更大。

1.半侧面俯视的绘制方法

45° 半侧面的俯视

在平视45°的基础上将发旋及五官位置降低，并对各部分进行相应的变形。

75° 半侧面的俯视

距视点较远的半边脸几乎被遮挡，变形程度非常大。

角度更大的半侧面俯视

离视点较远的脸部可以直接用阴影表示。

绘制俯视角度半侧面人物应注意的地方。

肩膀要显现出身体的厚度。

可以看见发旋，因此头发的走向需要更加准确的绘制，才不会失真。

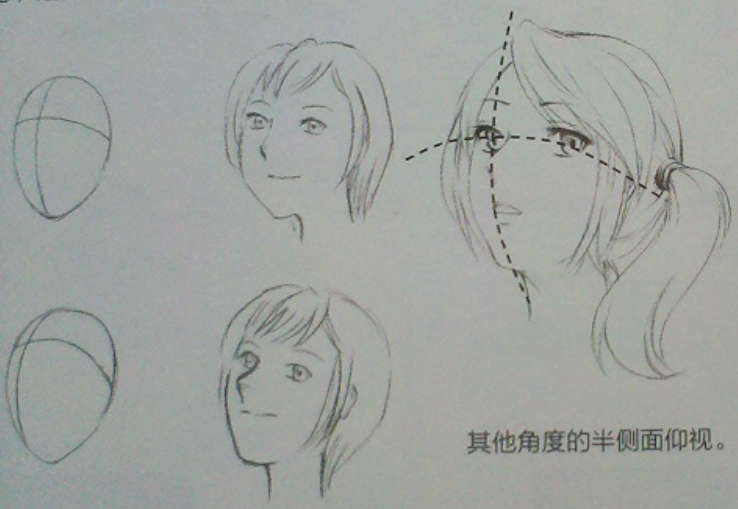
半侧面俯视时，十字线的纵线和横线都会相应弯曲。因此在绘制时半侧面和俯视的两个要点需要结合起来。

半侧面俯视给人文静羞涩的感觉，非常适合刻画内向的女性角色。

2.半侧面仰视的绘制方法

这条线有助于增强脖子与下巴的过渡。

半侧面仰视给人较强的压迫感，适合绘制较强势的人物。



其他角度的半侧面仰视。

就算人物低着头，如果视点很低也会产生仰视的效果。这时的人物会给人正在思考的印象。

幼年角色在这种角度下，下巴要绘制得圆润一些，很流畅的与脖子结合。

半侧面仰视人物的绘制流程。

1 绘制出准确的半侧面仰视头部结构，并定位五官的位置。

2 在第一步的基础上添加人物五官的大致轮廓。注意侧面和仰视的变形相结合。

3 添加半侧面仰视角度的发型。进一步刻画直至作品完成。

Lesson 06 使人物活起来的表情绘制

前面学习了人物五官的刻画，要让人物“活”起来还要加入表情的变化。如何用丰富的表情来表现人物内心活动是接下来要学习的内容。

表情绘制的注意事项

各种丰富的表情是由五官多样的动态组合而产生。这里我们将表情基本分为平静、积极和消极三类。先来看看各种组合的要领。

注意各五官的联动，避免“皮笑肉不笑”

平静　　主动或积极　　消沉或消极

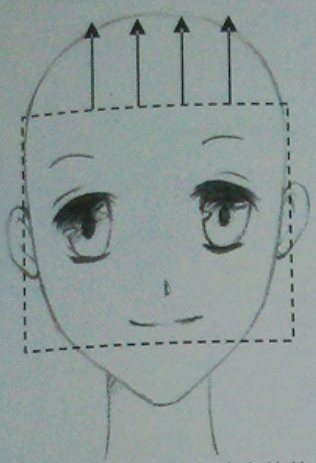
平静的表情，面部放松五官，几乎无上下运动。

积极的表情，五官总体上扬，心情较为激动。

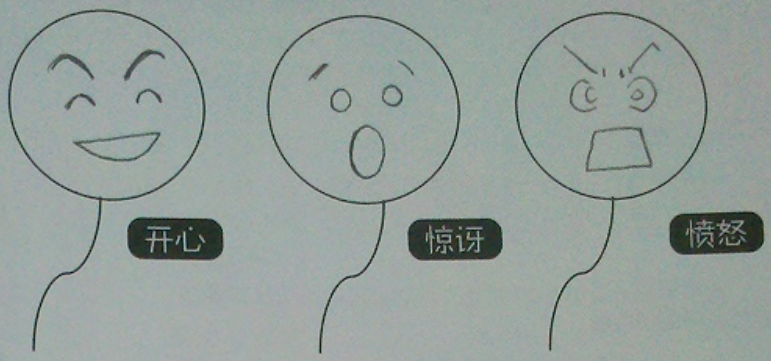
消沉的表情，五官总体下坠，心情比较低落。

如何绘制积极的表情

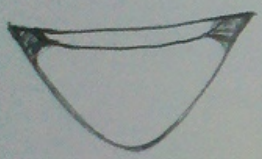
积极的表情情绪上扬，五官的动向基本朝上。这里重点介绍开心、惊讶与愤怒3种比较激扬的表情。



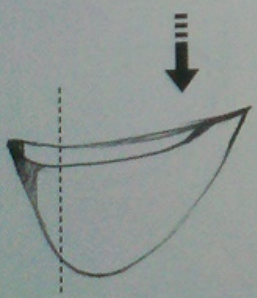
积极表情总体五官动态趋势是上扬的。



1.开心的面部表现



正面笑开的嘴，左右对称。



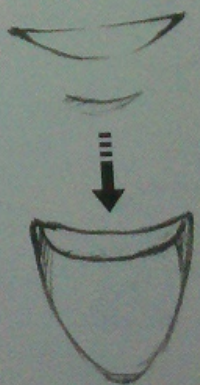
半侧面笑开的嘴，一边产生视觉收缩。

半侧面俯视微笑的表情。

年幼角色闭眼笑的样子。

在Q版角色里可以把嘴画得很大。

注意正侧面笑开的嘴型，双唇的关系要清晰，内部舌齿的变形要符合透视原理。



微笑可以只表现嘴部的开合。大笑的嘴部要画出嘴的内部结构。

仰视更能表现开心的情绪，有时也可用低头加以表现，感觉有窃喜的意味。

惊讶的表情

惊讶时眉毛上扬，瞳孔缩小，嘴巴成O形。

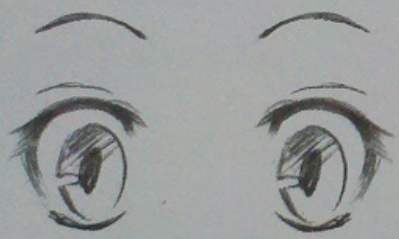
换

惊喜的表情

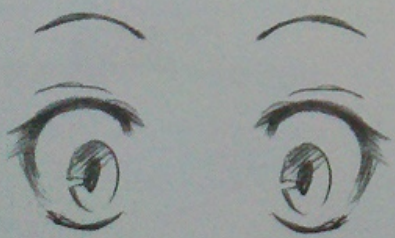
将嘴部换为喜悦，就能够变惊讶为惊喜。

2. 惊讶的面部表现

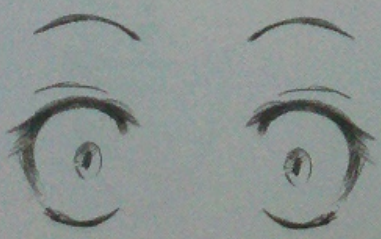
由惊讶到惊恐可以由瞳孔的收缩来表现。



有点吃惊。



很惊讶。

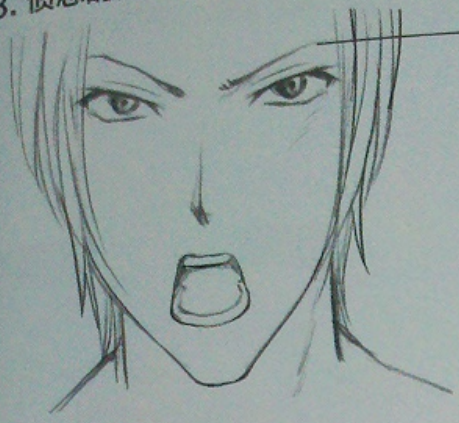


惊恐或惧怕。

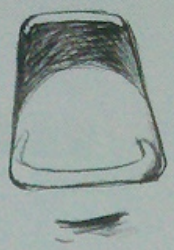
惊讶的侧面表现

尽管只有一半脸，但是瞳孔、眉毛、嘴型都能表现出惊讶的神色。

3. 愤怒的面部表现



眉心皱起，眉毛呈倒八字形。

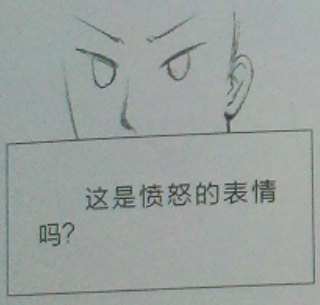


愤怒时的嘴型呈梯形。

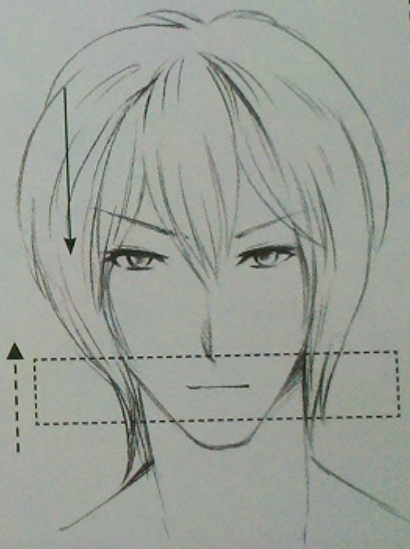
只要将一只眼睛换成闭眼就可以表现出疼痛的感觉。

局部五官的走向不对应的表情。

并不是所有五官必须朝一个方向运动，有的表情会打破这个规律。



原来是信心满满的表情。



坚定

嘴部的表情较为平静，其余的表情较为下沉，这是坚定地表情。

无聊

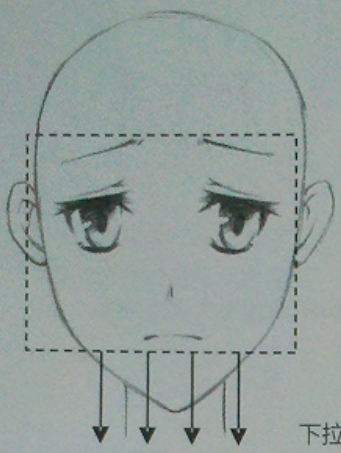
只有眉毛是上扬的，表现出无聊或无奈的神情。

害羞

眼睛下垂其他五官却上扬，表现出害羞的模样。

如何绘制消极的表情

消极的时候情绪低落，五官的动向基本朝下。比较具有代表性的有沮丧、失望、伤心3种。这里着重讲解伤心表情的刻画。



消极表情总体五官动态趋势是下拉的。

俯视的角度比较适合表现消沉的情绪。

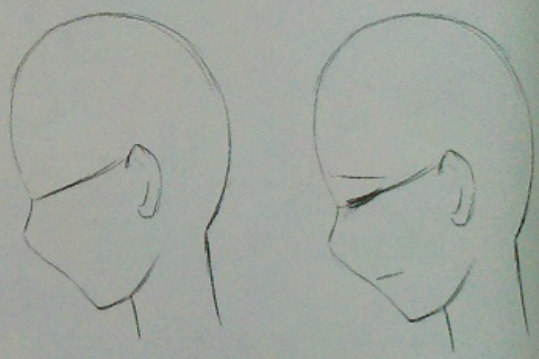
忧伤表情的正侧面

低头的动作也可以增加消极的表现力。

忧伤表情正面

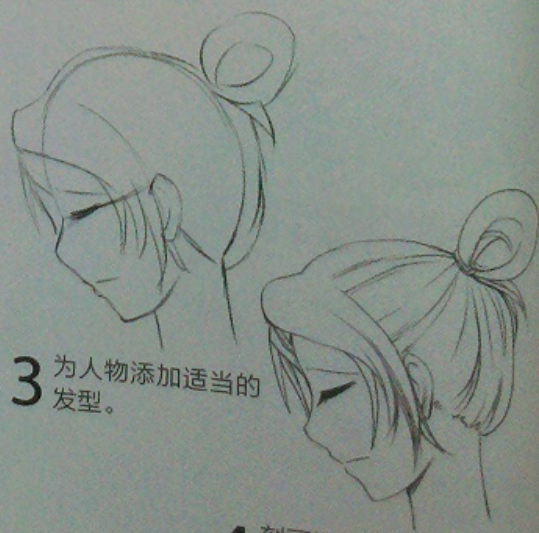
眉毛呈八字形、轻闭眼睛表现出失望及无奈的感觉。

侧面忧伤人物的绘制流程。



1 绘制出人物头部正侧面基本轮廓，并确定眼睛的位置。

2 然后刻画出闭眼形状和嘴的状态。



3 为人物添加适当的发型。

4 刻画发丝及五官，正侧面忧伤人物绘制完成。

如何绘制不同的哭泣表情

半侧面俯视特别适合哭泣的面部表情。

较平静的哭泣时，眉毛呈八字形，眼睛向下弯曲。

较激动的哭泣时，眉头紧皱呈倒八字形，眼睛往上弯，嘴咧开成露出牙齿状。

侧面哭泣时注意眼泪的流向与面颊的曲度一直。

绘制委屈得要哭出来的表情，可以添加些许泪珠，并将嘴型刻画为正在申辩的样子。

用眼睛表现不同的消极程度。

眼睛的不同动态可以表现消极的程度。

眼帘微垂表现出些许的消极。

全闭的眼睛表现出特别消极。

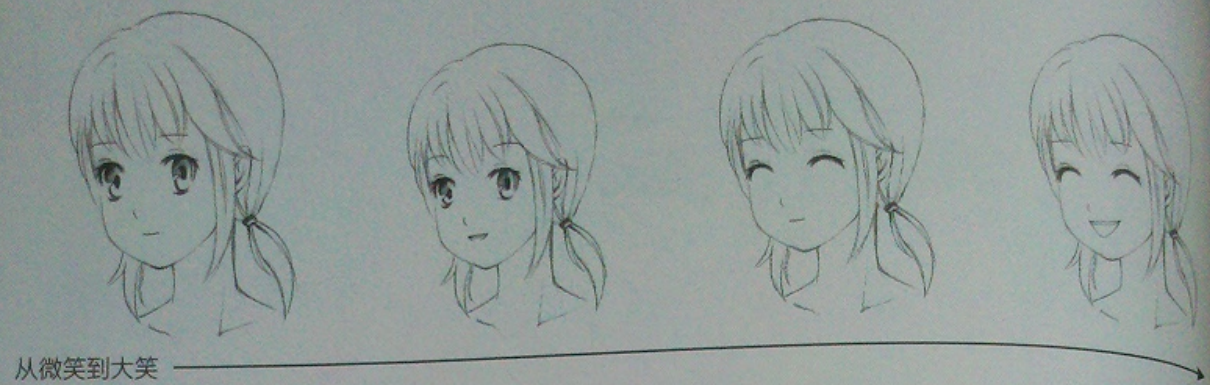
眼泪的绘制要使用抖动的线条表现液体的感觉。

加上眼泪能表现出更加强烈的情绪波动。

眼泪的走向。

同一角色不同表情的绘制

喜怒哀乐的程度变化在同一人物的脸上如何表现，下面来了解一下。



从微笑到大笑

从吃惊到恐惧

从不满到发怒

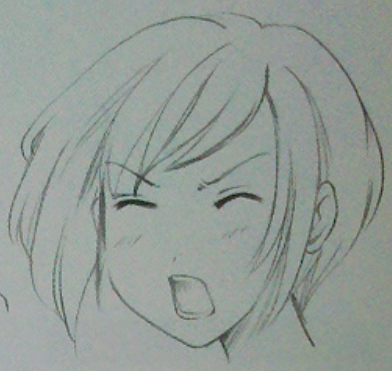
从担心到大哭

不同角色的各种表情

漫画中有各种各样的角色，各种角色由于性格和年龄的不同在表情上也有所变化。下面通过几个例子来看看各色人物丰富的表情。

撒娇小孩不满的表情

热血男生发怒的表情



外向型女生疼痛的表情

可爱型女生做鬼脸

傲慢的贵族男孩生气的表情

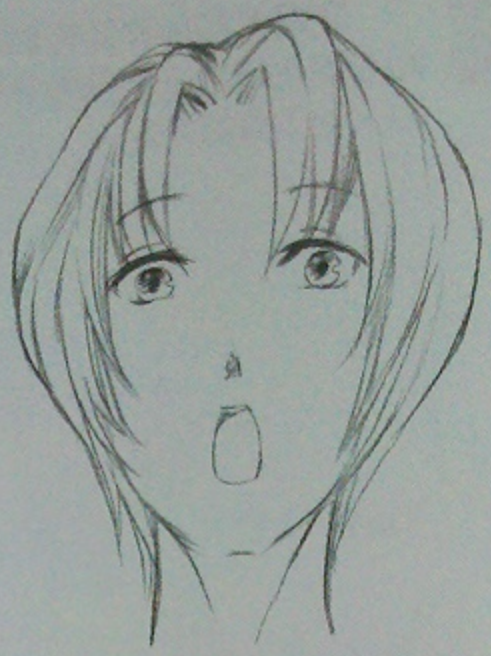
腹黑男性窃喜的表情

调皮男孩大笑的表情

天然呆女孩无聊的表情

严厉老太太失望的表情

文静女生伤心的表情



强势女人吃惊的表情

和蔼大姐姐微笑的表情

有心计的精灵暗喜的表情

搞怪大叔发怒的表情

正义男生自信的表情

清高贵妇嘲讽的表情

文弱小·女生惊讶的表情

善良的小·精灵害羞的表情

Q版表情的夸张表现

在漫画中，为了增加喜剧感，常常将表情做合理的夸张变形，这在Q版漫画中十分常见。

看到美女：眼睛对视，口水长流。

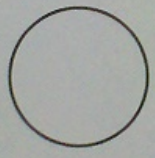
有点不满：斜视，撅嘴。

被撞时的表情：眼球爆出。

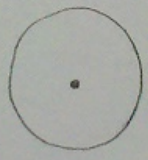
大惊失色：嘴超出脸，眼珠呈小点。

Q版中对惊恐眼睛的夸张表现。

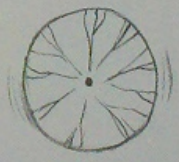
Q版漫画中，惊恐的眼睛表现有很多，下面来看看它们的区别。



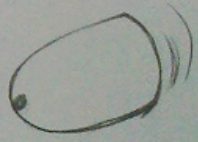
没有眼珠：惊讶到无语。



眼珠呈小点：普通惊讶。



加上血丝：受到打击的惊讶。



眼睛爆出：受到严重的打击。

发怒：眼睛呈半圆形。

花痴：眼晕、流口水。

被砸发出“啊”的叫声。

Q版中表情的符号化表现

表情的刻画在Q版角色的运用中同样也使用了简化法，下面列举几种典型的Q版表情符号供大家参考。

耍赖

欢喜

感激

哭泣

伤心

愤怒

妄想

愣住

失望

第3章

学习了人物面部的造型技巧后，来认识人体及其绘制方法。在详细介绍之前，需要了解一下人体的比例，以及不同的变形导致头身比的差别。下面一起学习吧！

了解人体先从比例开始

Lesson 01 什么是人体的头身比

人体的头身比是指人的头长和身高的比值。在漫画中，人物的头身比基本符合实际情况。这里首先来认识一下真实人物的头身比例。

真实人物的头身比

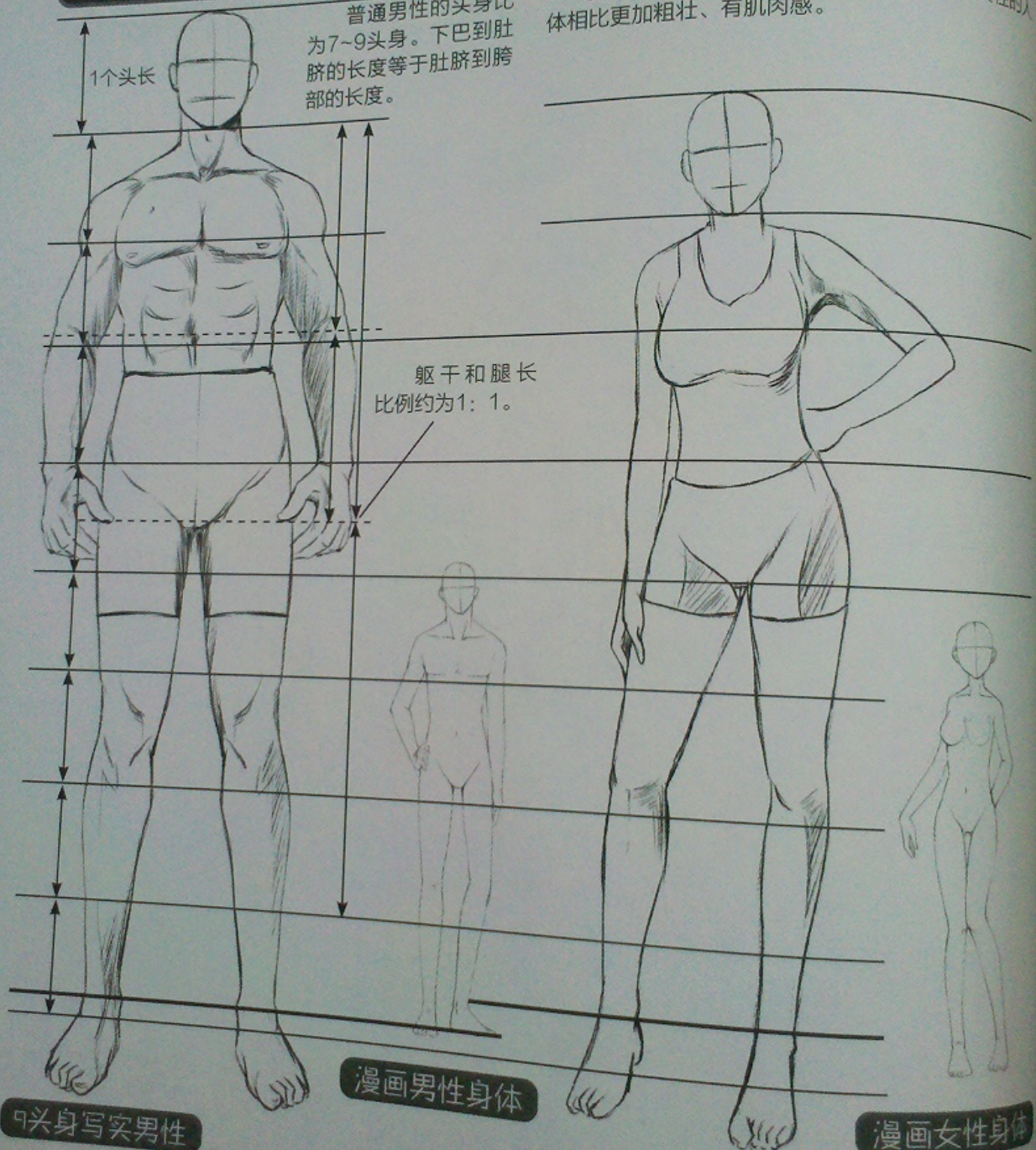
真实人物的头身比根据年龄的不同有所差异，对于成人来说，7~9头身是较为适中的比例。

普通男性的头身比为7~9头身。下巴到肚脐的长度等于肚脐到胯部的长度。

1个头长

躯干和腿长比例约为1：1。

真实女性头身比多为7头身左右，与漫画女性的人体相比更加粗壮、有肌肉感。



漫画男性身体

漫画女性身体

9头身写实男性

9头身的真实人物身材比较高大，在生活中不常见，但在漫画中很多。

7.5头身写实女性

头身比并不一定是整数，带有小数点的情况非常多。这是由身体比例个体差异所决定。

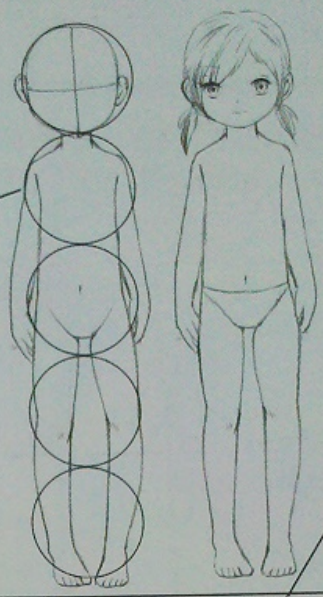
漫画中常用的人体比例

在不同风格的漫画中，人体的比例略有差异，少女风格中通常将男生绘制为8～9头身以表现其高大帅气的形象。而少年漫画中的主角常采用6～7头身的少年男性主角。

1. 正常头身

正常头身与真实头身基本相当，包括5～9头身。

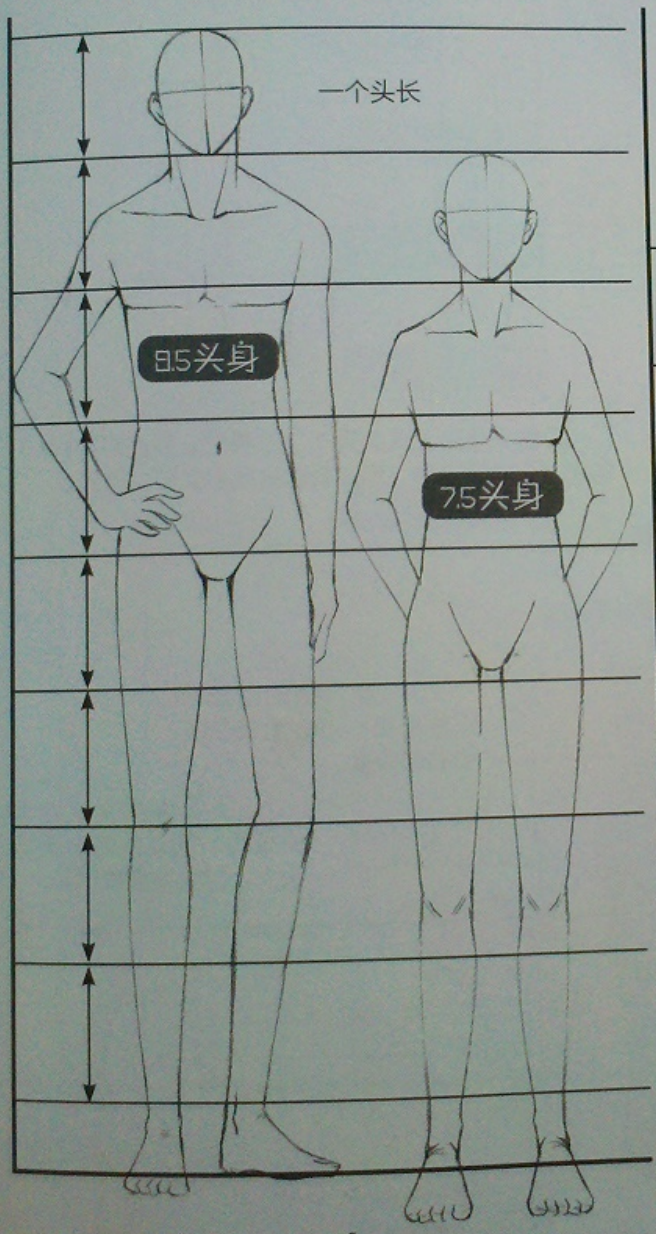
头身圈：是以头部大小为基准绘制的一列圆圈组，从而便于直观的观察人物的头身比。



5头身

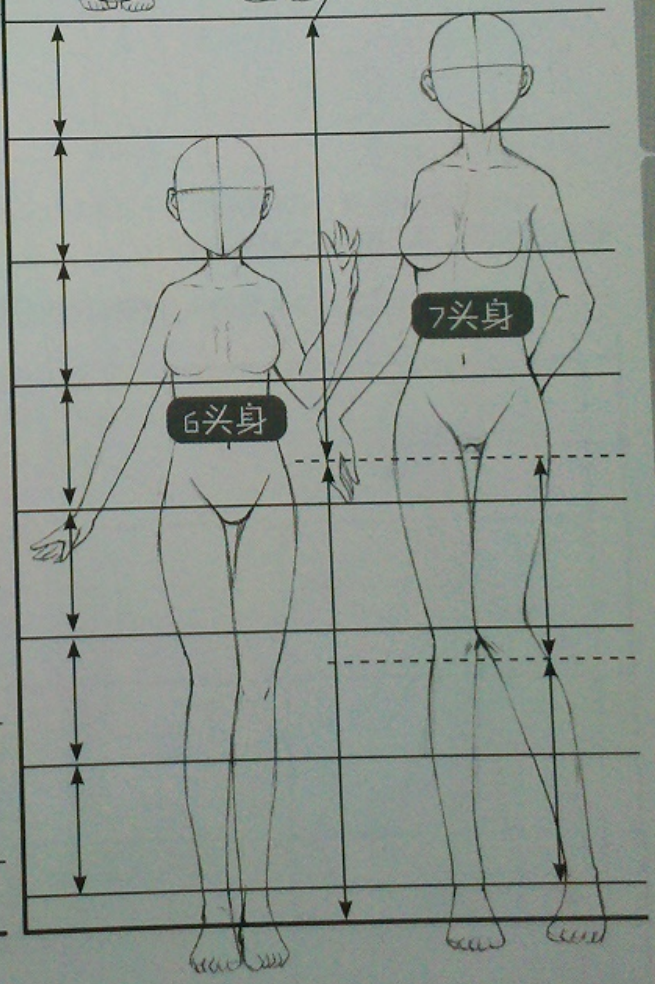
5头身在写实漫画中通常刻画幼年角色。

漫画人体上半身与下半身长度呈 1:1。大腿与小腿的比例基本上为 1：1。



7~8.5头身

7～8.5头身的男性通常适合刻画成年男性。

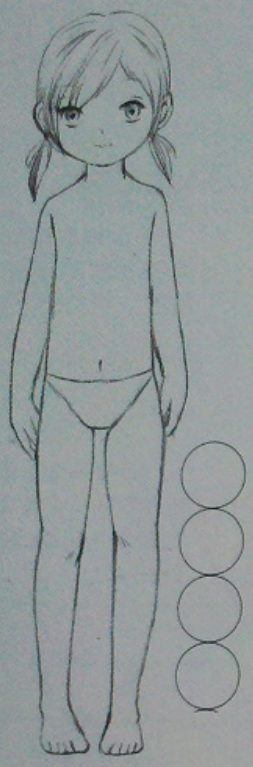


6~7.5头身

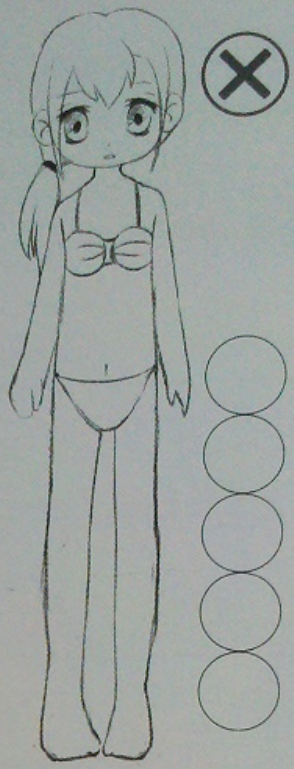
6头身一般刻画少女，成年女性通常采用7～7.5头身。

2. Q版头身

Q版头身是经过漫画变形的头身比例，在现实中是不存在的，基本标准范围可从2～4头身，也有小于2头身的情况。

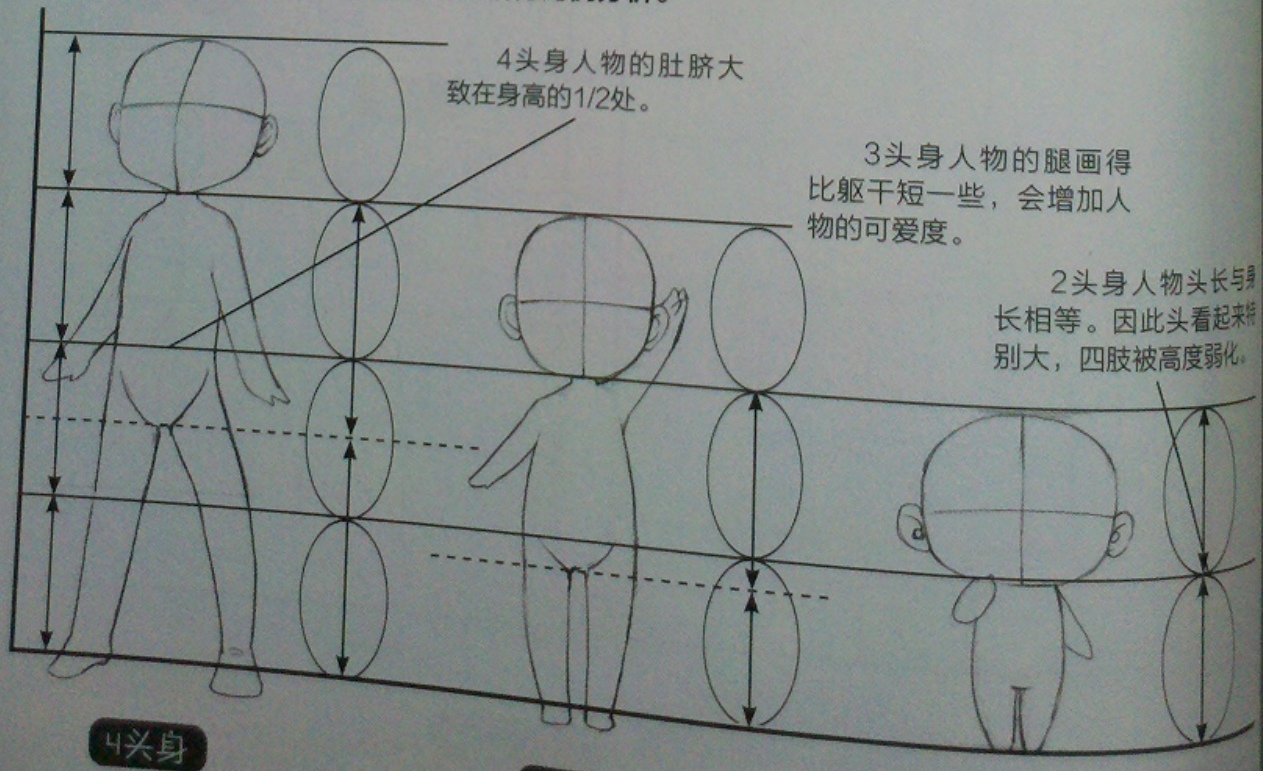


上面两图均为4头身，然而绘制方式不同表现出右图是Q版比例，而左图是真实的幼儿比例。



Q版头身给人头大身子小的感觉。如果将5头身人物绘制成Q版风格，那么看起来就不会那么可爱。

下面看看从4头身到2头身的人体结构比例分析。

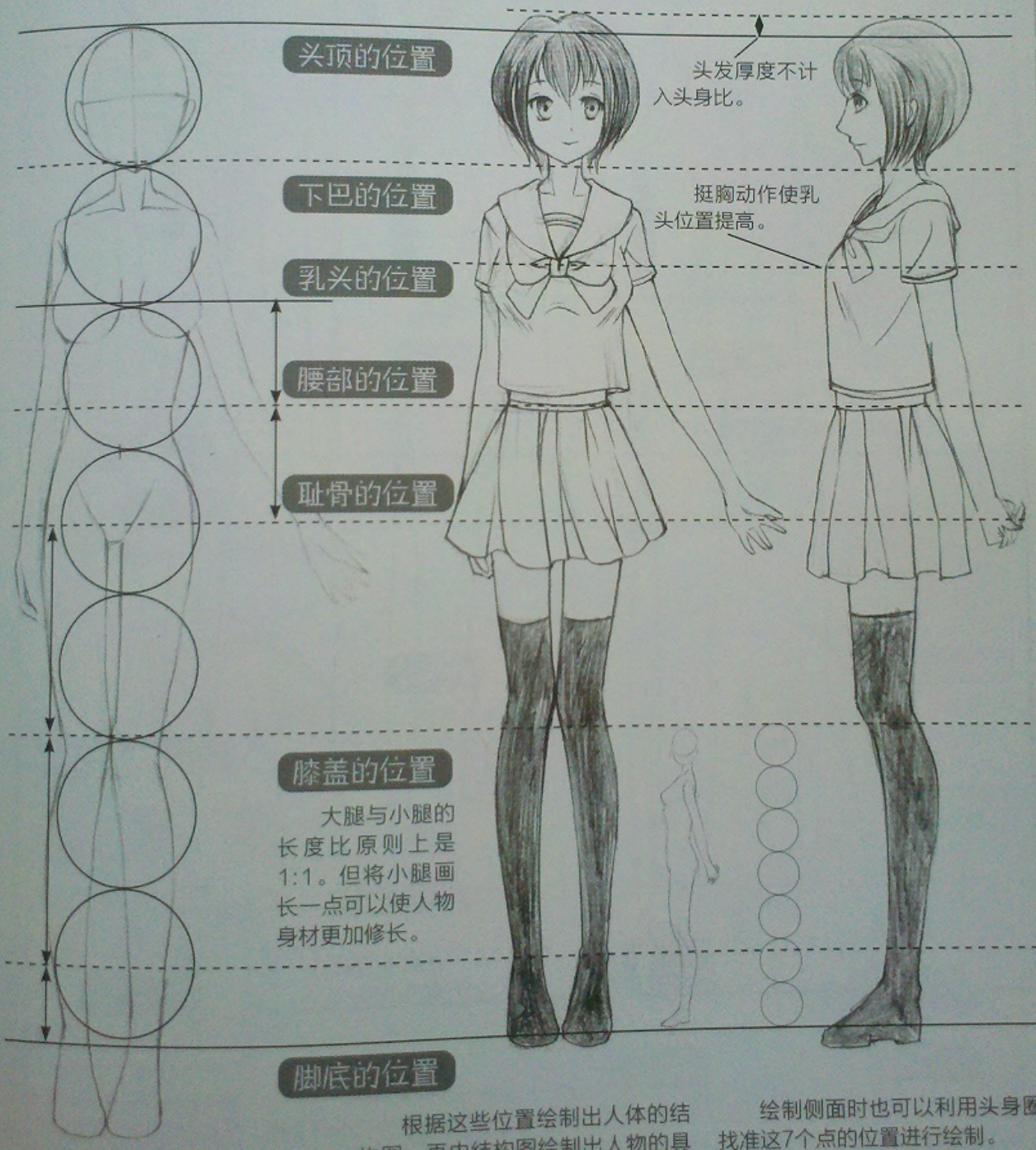


Lesson 02 使用头身圈准确绘制人物的头身比

如何使用头身圈作为基准绘制准确的人体比例，并为同一个人物做头身比的变形是本节的主要内容。

使用头身圈画人体的方法

可以采用头身圈模板来绘制人体,其中的关键是找到7个标准点的位置。



根据这些位置绘制出人体的结构图。再由结构图绘制出人物的具体形象。

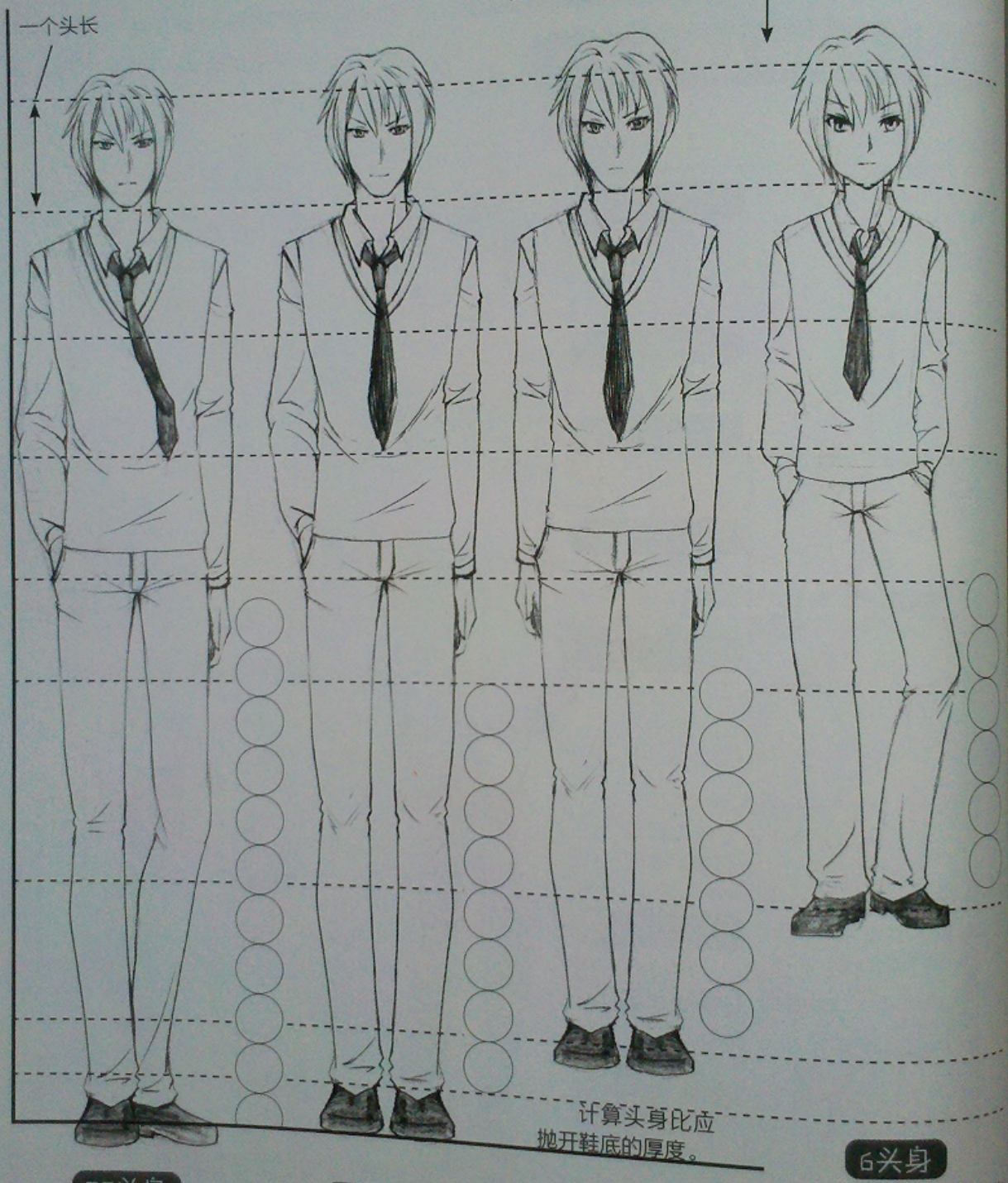
绘制侧面时也可以利用头身圈找准这7个点的位置进行绘制。

同一个人物头身比的变化

在漫画中同一个人物有时会同时拥有正常比例和Q版比例2种状态。在年龄相同的情况下，不同的头身比会带来怎样的效果，下面来学习一下。

这里固定人物头部的高度来进行头身的对比。

7～8.5头身的男性，身材修长，给人成熟的感觉。7头身以下就趋向年幼的感觉了。



8.5头身

8～8.5头身与真实男性最接近。8.5头身和8头身的男性在刻画时，只是身高有些许区别，面部五官的变形度基本一致。

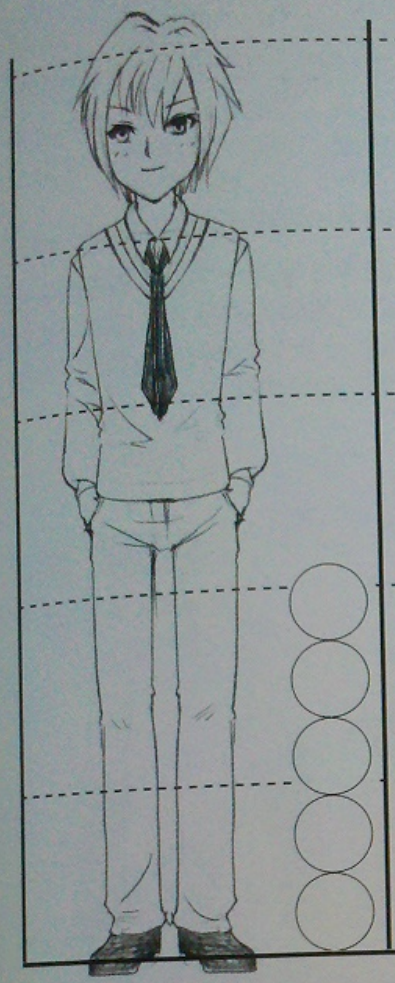
8头身

7头身

7头身男性在身高上明显比8～8.5头身矮。

6头身

6头身的同一个人物感觉上变成了小孩子。注意变形成6头身，人物面部五官的绘制风格要相应改变，不能绘制成人物幼年时期的写实风格。



5头身

变形为5头身人物看起来就像小学生一样。

4头身

从4头身开始进入了Q版比例。

Q版比例五官的变形程度较大，头的宽度开始大于肩的宽度。

3头身

3头身除了服装和发型外，几乎看不出与之前正常头身是同一个人。

2头身

2头身的变形程度更大，众多细节被简化，更像一个玩偶。

1.5头身

甚至还能变形为小于2头身的比例。这时人物看起来更加幼稚。

从理论上讲是没有1头身的。

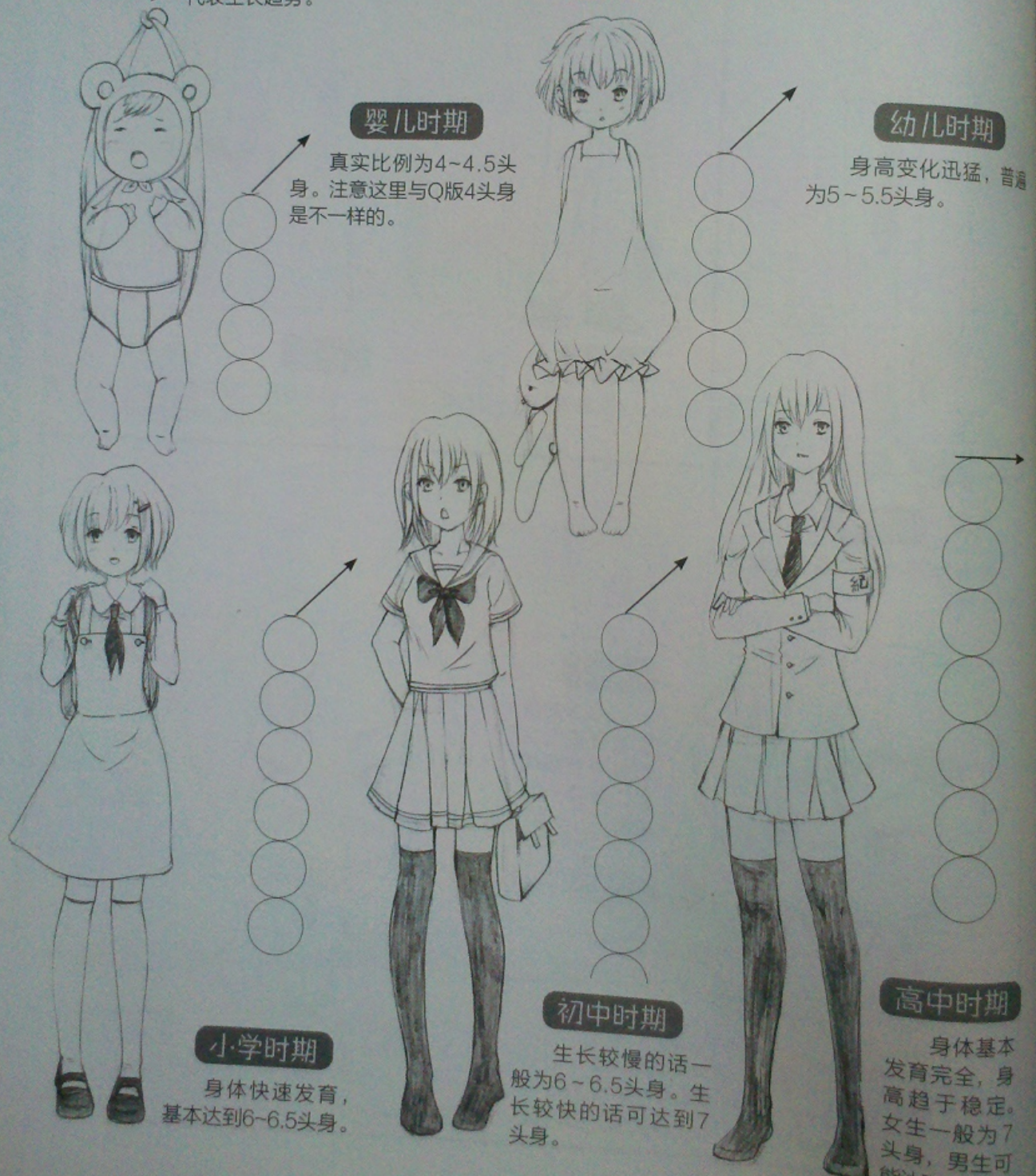
Lesson 03 不同人物头身比例的刻画

影响人物头身比例的主要因素有3点：身高、年龄和Q版化。下面首先来了解一下人物在不同年龄阶段的头身比变化，再逐次讲解如何利用身高和Q版化对不同人物进行头身比刻画。

从幼儿到老年的头身比变化

从幼儿到老年会经历一个抛物线走势的头身比变化，在高中到成人时期会经历头身的相对稳定期。下面以一个人物为例看看其在不同年龄阶段有怎样的头身比变化。

“→”代表生长趋势。



婴儿时期

真实比例为4~4.5头身。注意这里与Q版4头身是不一样的。

幼儿时期

身高变化迅猛，普遍为5~5.5头身。

小学时期

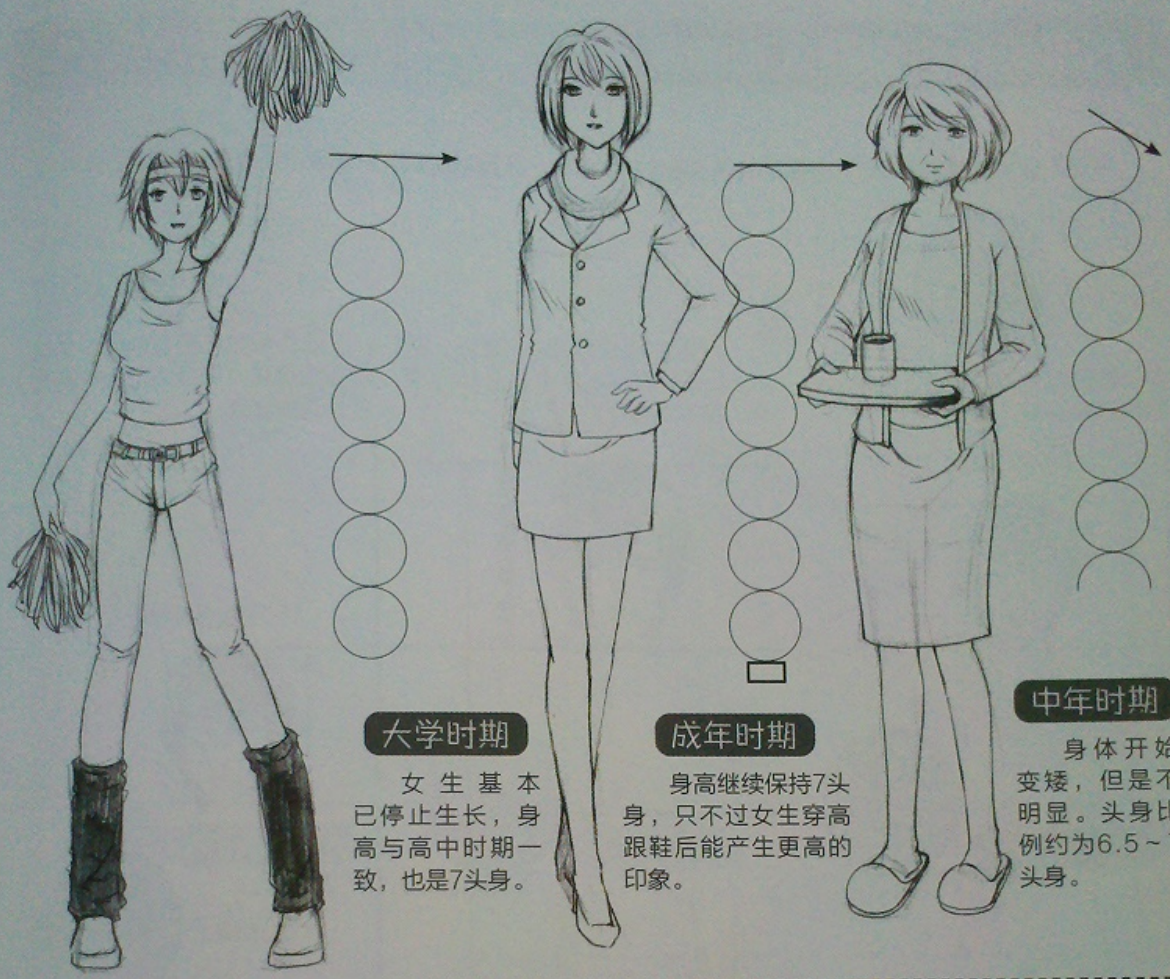
身体快速发育，基本达到6~6.5头身。

初中时期

生长较慢的话一般为6~6.5头身。生长较快的话可达到7头身。

高中时期

身体基本发育完全，身高趋于稳定。女生一般为7头身，男生可能达到8头身。



大学时期

女生基本已停止生长，身高与高中时期一致，也是7头身。

成年时期

身高继续保持7头身，只不过女生穿高跟鞋后能产生更高的印象。

中年时期

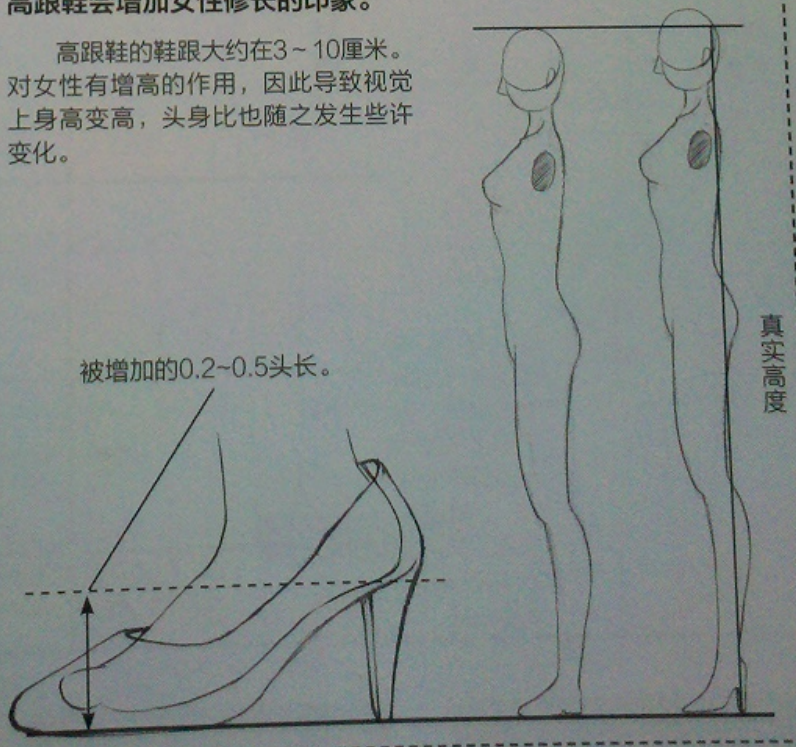
身体开始变矮，但是不明显。头身比例约为6.5～7头身。

老年时期

人在70岁以后身体出现驼背，肌肉萎缩，头身比缩小到6～6.5头身，甚至更矮。

高跟鞋会增加女性修长的印象。

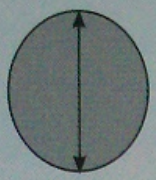
高跟鞋的鞋跟大约在3～10厘米。对女性有增高的作用，因此导致视觉上身高变高，头身比也随之发生些许变化。



利用头身比塑造人物的高矮

人物的高矮是决定头身比不同的重要因素。下面看看如何利用头身比塑造不同高矮的人物。

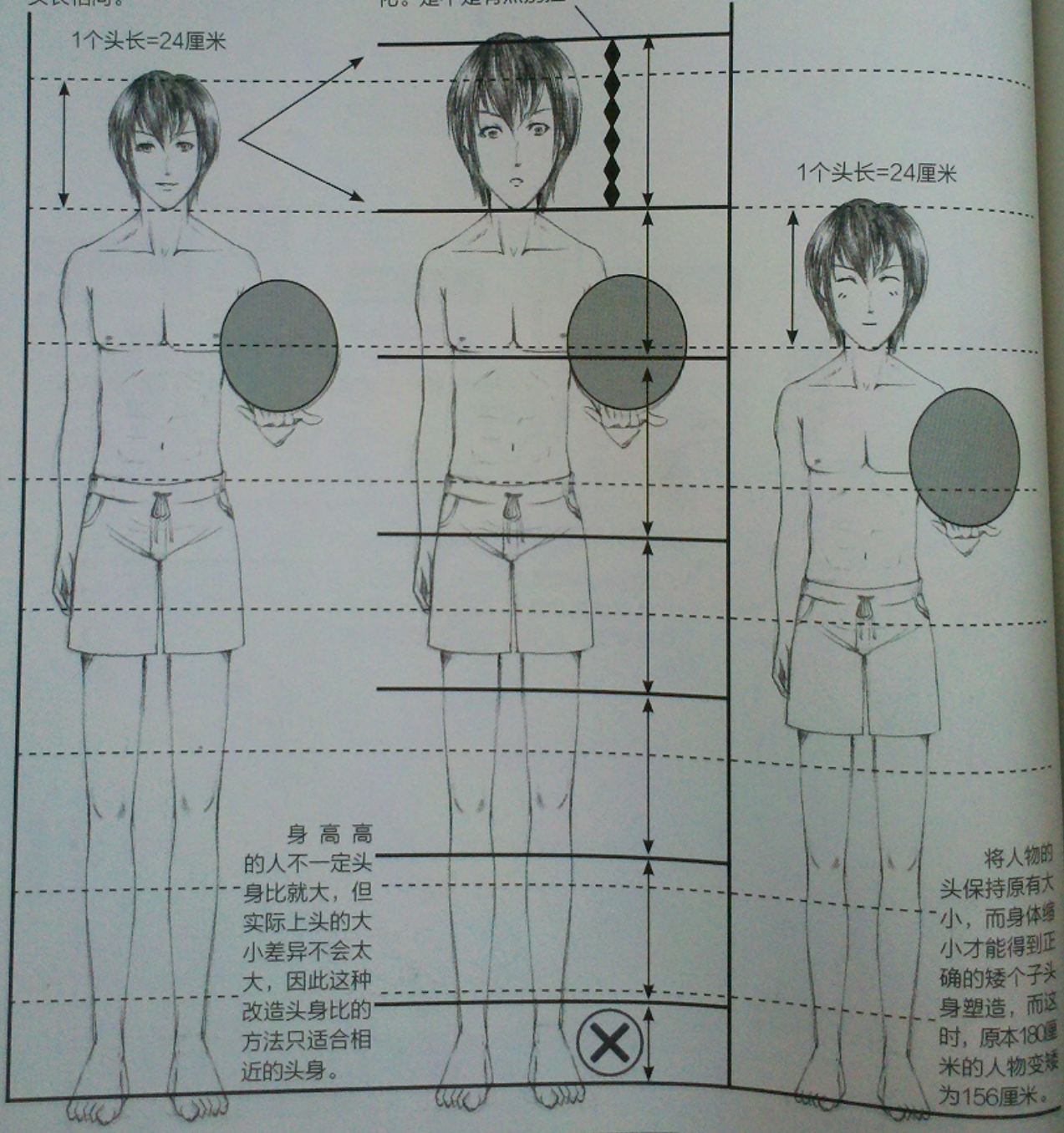
有的人认为只要改变头的大小就能轻易改造人的头身比，下面来试试这个方法。



假设灰球（参照物）的高度与头长相同。

假设将头长增加4.8厘米，变成28.8厘米，来看看头身比的变化。是不是有点别扭？

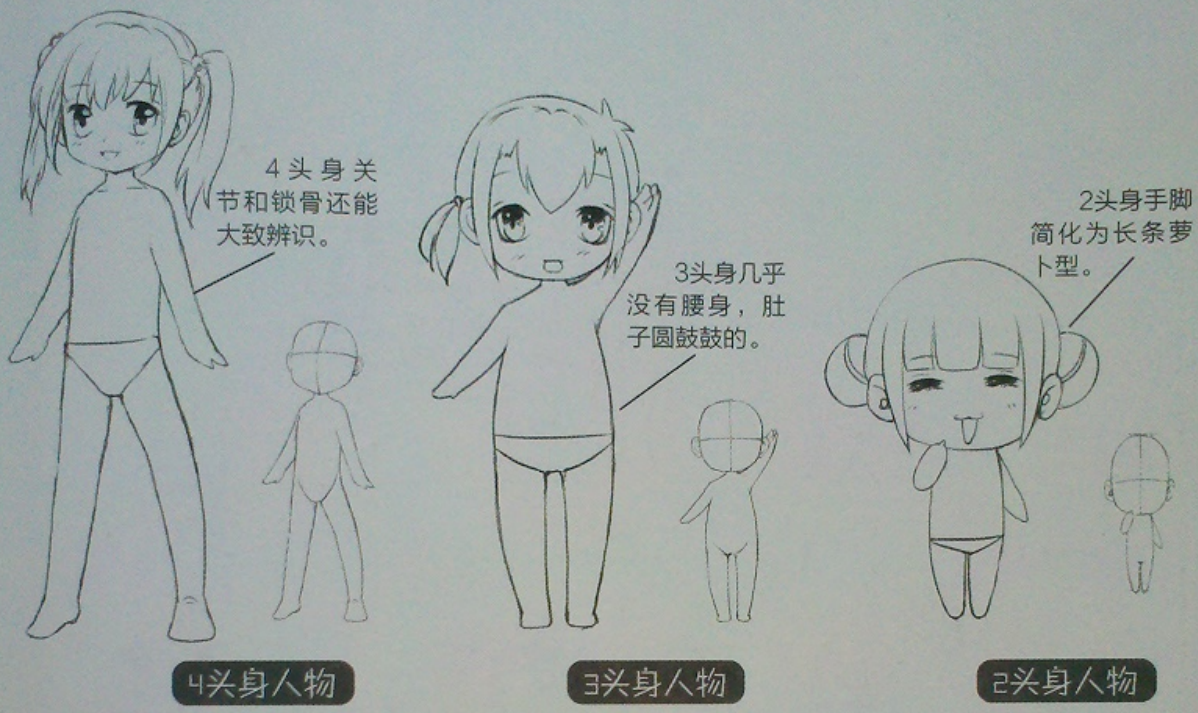
这个实验还可得到如下结论：同样的身高，头偏大的人在视觉上要显得矮一些。



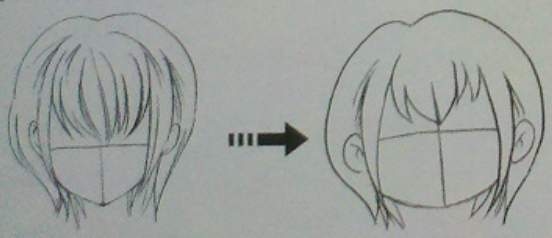
从正常比例到Q版比例的变形

正常人物比例的身体与Q版比例差异很大，如何从正版变为Q版，下面一起来学习一下。

4头身以下都可绘制为Q版人物，但是这几种头身在变形程度上是有差异的。



Q版各部分简化的要领。

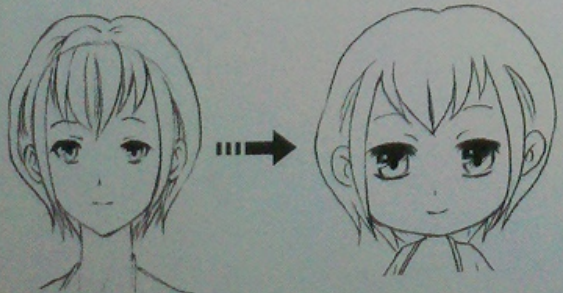


头发的简化

正常的头发，发丝细密，层次丰富。

Q版头发基本无发丝刻画，呈块状。

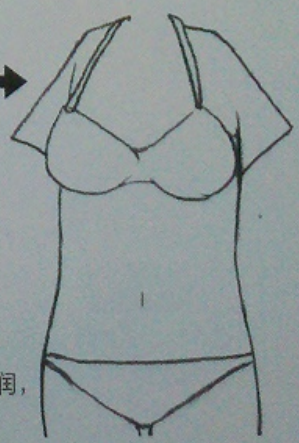
正常人物的身体结构清晰，胸部、腰身等细节比较写真。



五官的简化

正常人物的脸较尖，眼睛相对而言大小适中。

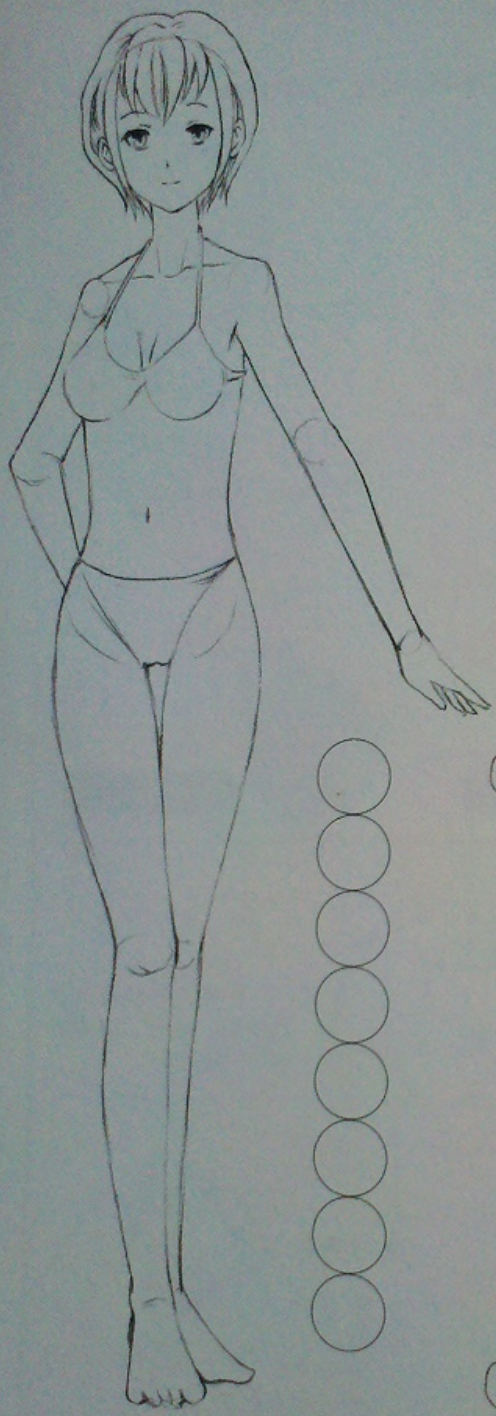
Q版人物的眼睛比例较大，眼珠明显。



身体的简化

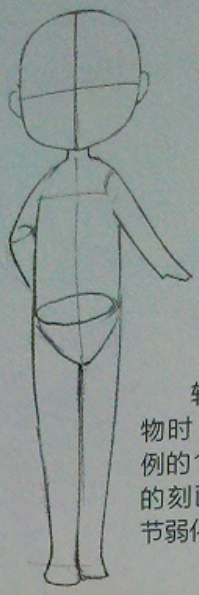
Q版角色身体圆润，基本无腰身。

下面来看看将8头身的女性人物分别转化为4、3、2头身Q版人物的效果。



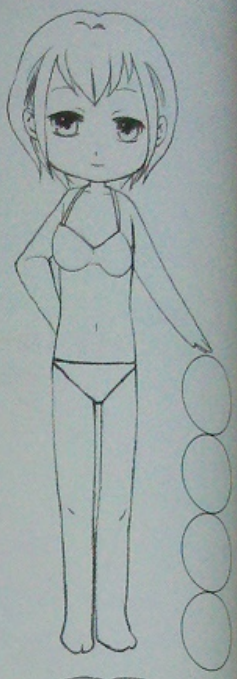
8头身

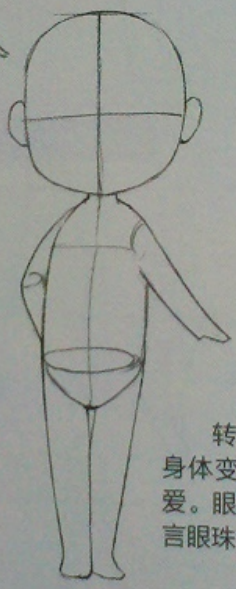
这是一个8头身的女性角色，总体上看身体匀称，骨骼突出。



4头身

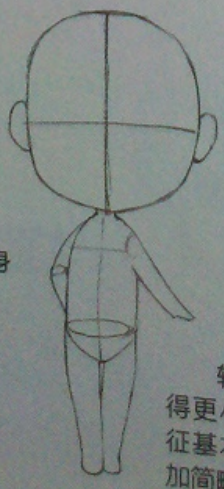
转化为4头身Q版人物时，身体缩小为原比例的1/3。保留少量腰身的刻画，手指和脚趾关节弱化。





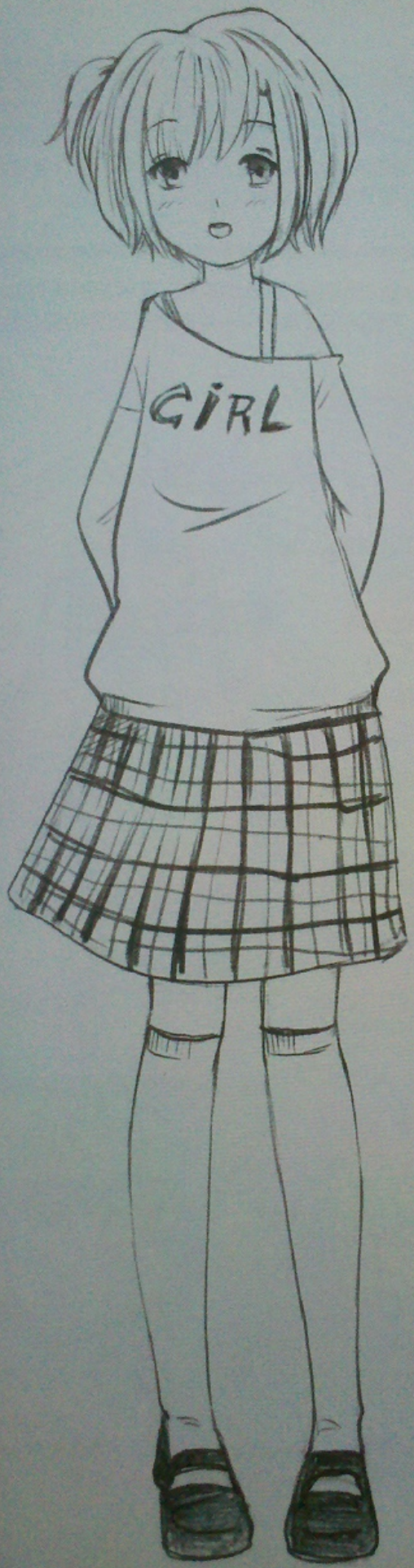
3头身

转化为3头身人物时，身体变胖，看上去更加可爱。眼睛变大，较4头身而言眼珠更加明显。



2头身

转化为2头身后身体变得更小，脸更圆，性别特征基本忽略。头发刻画更加简略。手脚呈无指状。



第4章

认识了人体的比例以及漫画中人体比例的变化后，本章从人体各个局部学习人物身体的画法，包括身体的仰视、俯视等不同角度的绘制技巧。下面一同来学习吧！

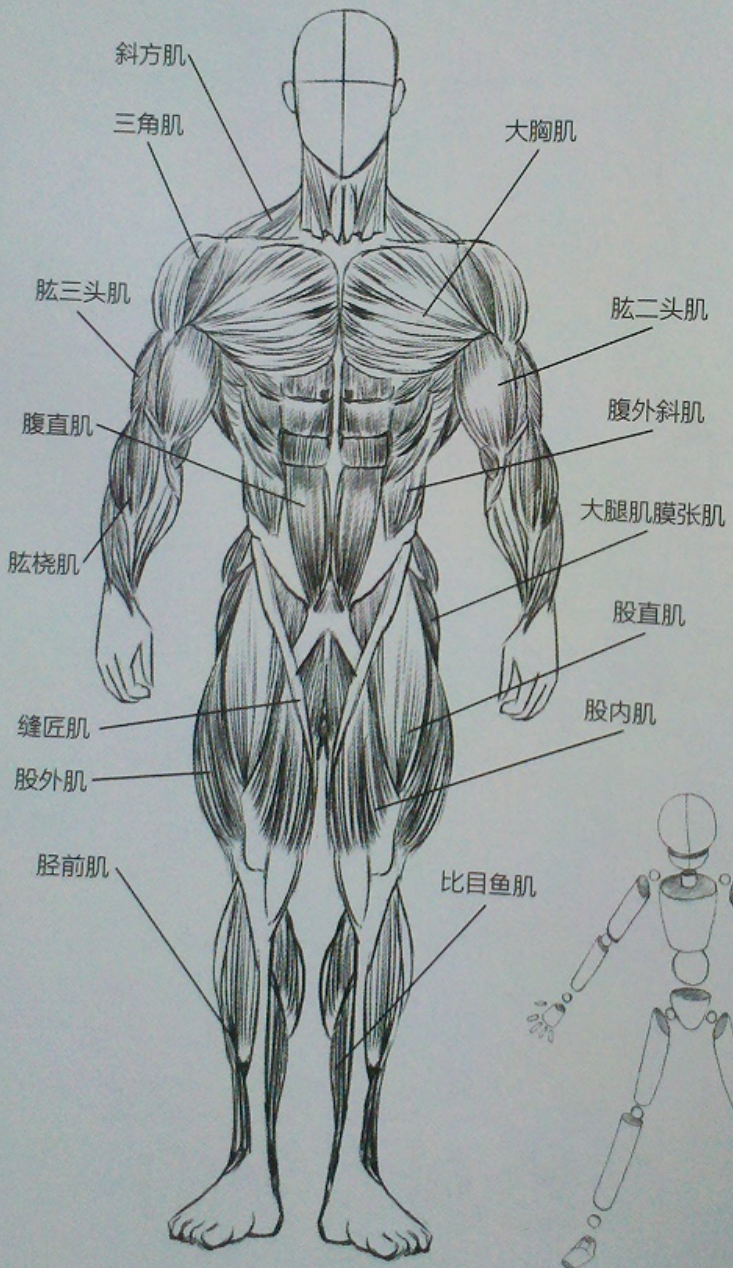
绘制人物的全身像

Lesson 01 人体各部分的刻画

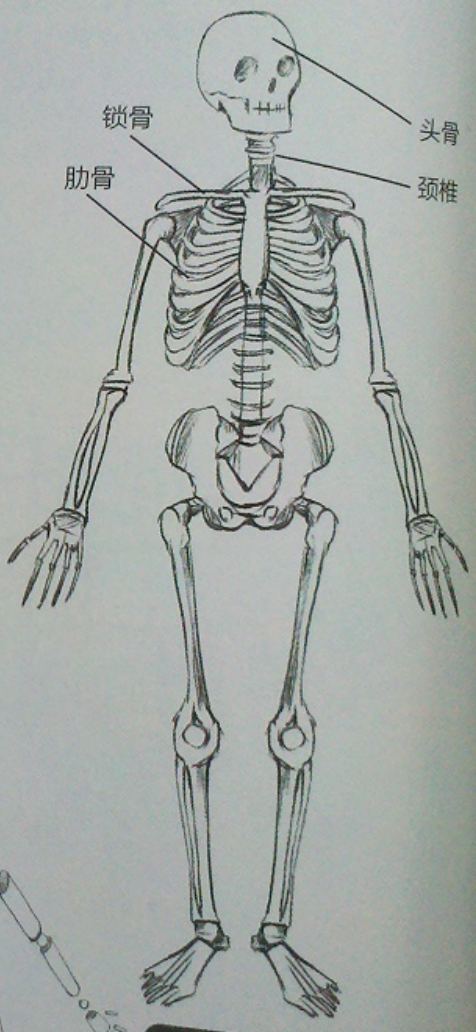
人体各部分的绘制是漫画绘制的重点，在了解和学习了人体比例之后，紧接着开始学习人体各部分的具体画法。

人体骨骼和肌肉分布

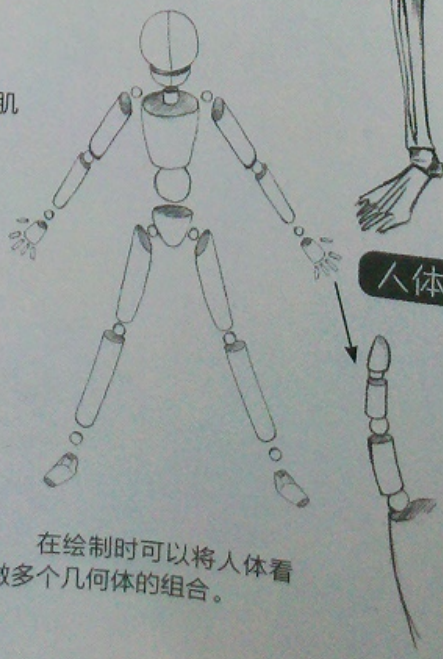
人体是由600多块肌肉组成，不同的肌肉有不同的结构形态。下面先来了解一下人体骨骼的结构和部分肌肉的名称。



人体主要肌肉造型和名称



人体骨骼图

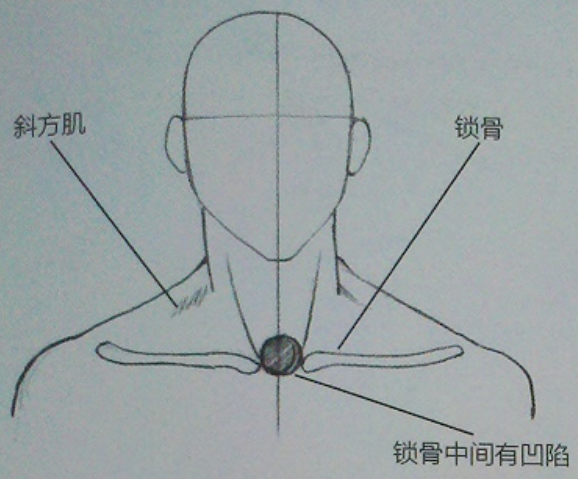


在绘制时可以将人体看做多个几何体的组合。

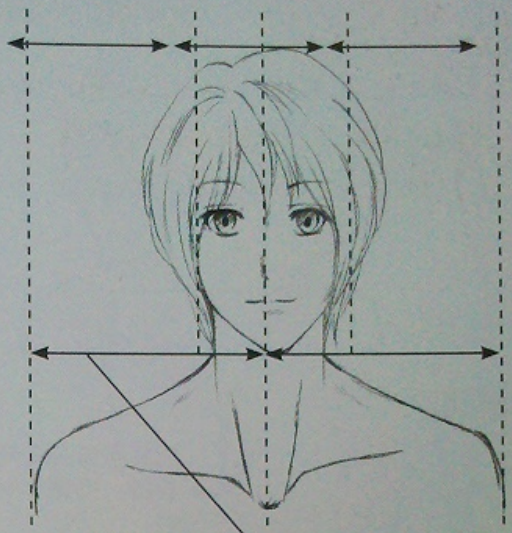
就连最小的手指都是由微小的几何体组成。

颈部和肩部的构造与刻画

人物肖像的刻画少不了颈部与肩部的绘制，一张漂亮的脸如果没有准确的颈肩连接，就会大打折扣。下面来看看颈部与肩部的构造与绘制技巧。

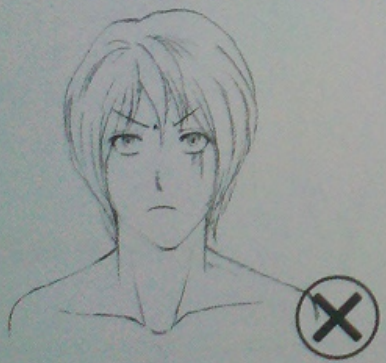


人体颈肩结构图



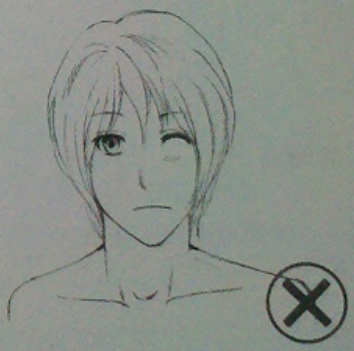
人体肩宽等于3个头部的宽度，并以中心线为基准左右对称。绘制时，注意肩膀的对称性和斜方肌的连接。

以下情况是初学者最容易出现的问题，这样画会使人物看起来不协调、画面失真。



肩画的太窄。

放松时，斜方肌的斜度不够，导致肩膀太平。



肩膀宽度左右不对称。

不同年龄的角色肩膀的宽度有差异。

幼儿的肩膀可表现得较窄，甚至为1.5个头宽。

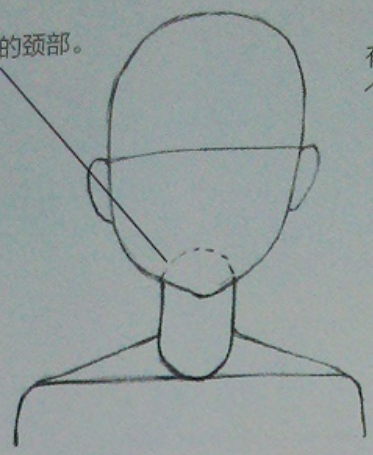
少女的肩膀较瘦弱，宽度适中。

成年女性的肩膀要绘制稍宽一点。

正面

被下巴遮住的颈部。

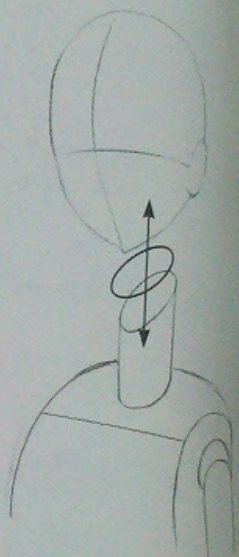
颈部与肩膀之间是带有斜度的，锁骨中间有一个凹陷。



半侧面

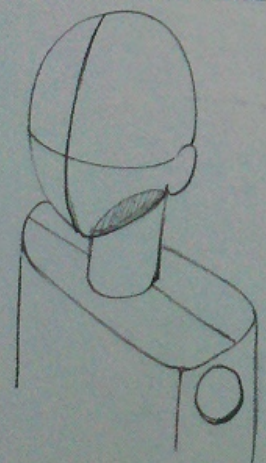
颈部与肩膀之间是带有斜度的，锁骨中间有一个凹陷。

头颈肩连接不正确的情况。



半侧面头颈肩连接图。

半侧面半身像的绘制流程。



1 绘制出半侧面半身像人物的立体结构。注意颈部的穿插。

2 在头部添加头发和五官，并画出锁骨的位置。

3 细化各部分细节，涂黑瞳孔，使眼睛亮起来。半侧面半身像绘制完成。

正侧面

正侧面观察，颈部穿插在后脑勺部位。

正侧面时锁骨发生透视变形而凸起。

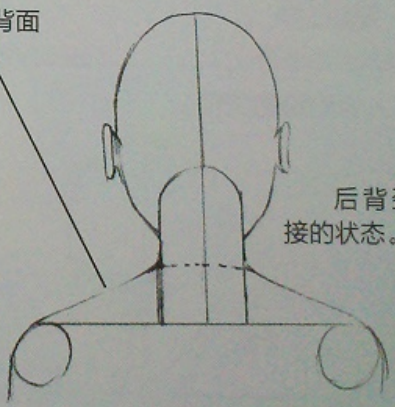
男性的锁骨线更加明显。

背面

绘制颈肩背面时注意斜方肌、颈部、头部线条的交叉叠压关系。

斜方肌背面

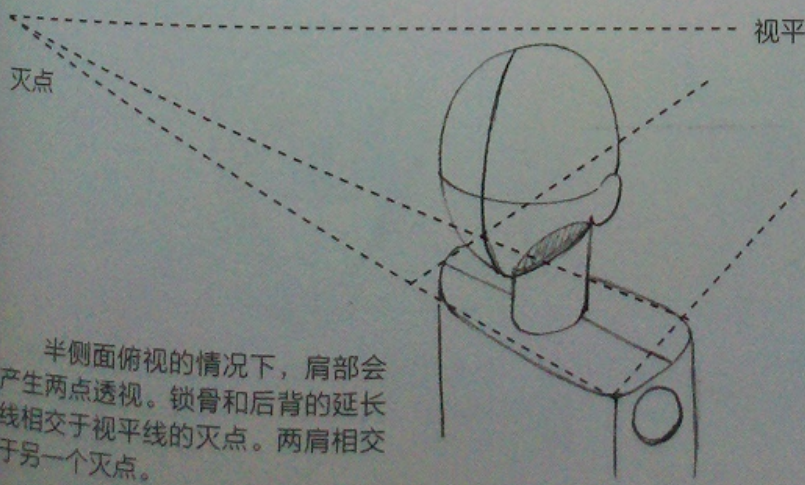
后背颈肩连接的状态。



颈肩的透视

视平线

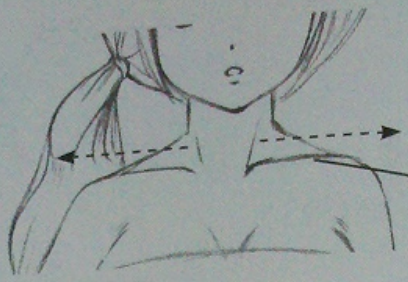
灭点



半侧面俯视的情况下，肩部会产生两点透视。锁骨和后背的延长线相交于视平线的灭点。两肩相交于另一个灭点。

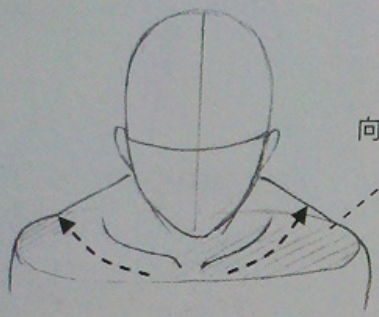
这时锁骨和后背线共同显示出肩膀的厚度。

低头或俯视时锁骨变形为曲线并向斜方肌环绕。

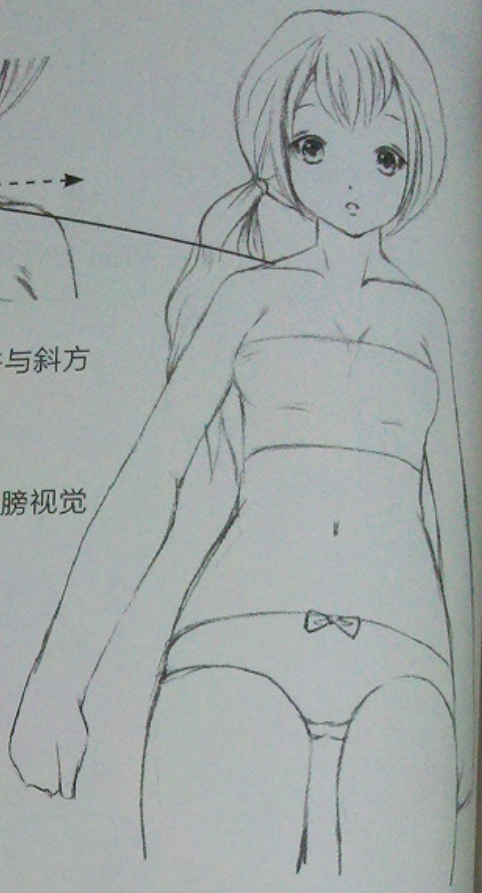


仰视时锁骨线平直，并与斜方肌相交。

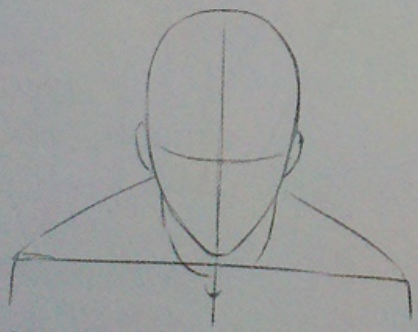
仰视时，颈部变短，肩膀视觉上产生了耸肩的效果。



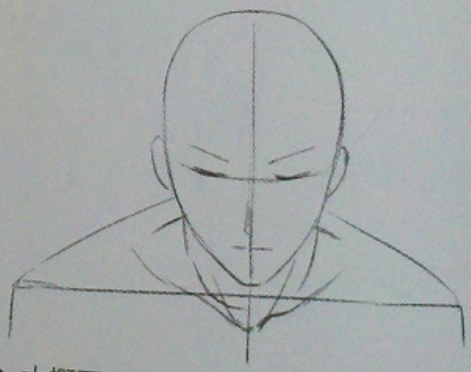
向后弯曲环绕。



低头人像的绘制流程。



1 绘制出人物低头的模型图，注意肩膀厚度用三角区表示。



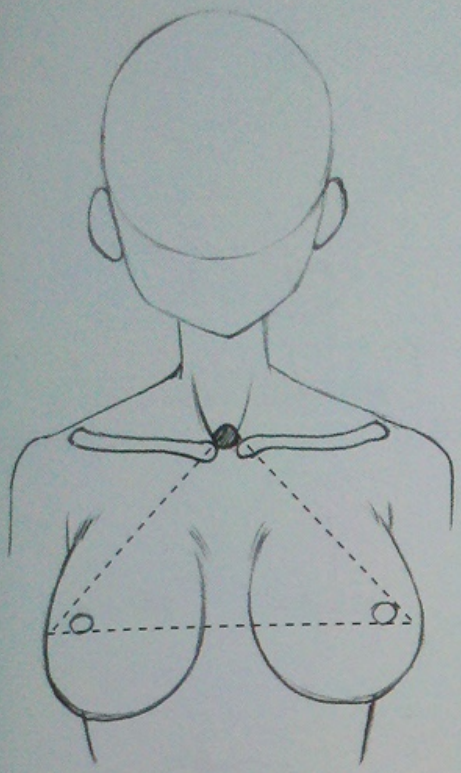
2 大概画出人物的五官和锁骨的形态。

3 确定发旋位置，画出头发的大致造型。

4 刻画发丝、五官等细节，低头人像绘制完成。

胸部的表现

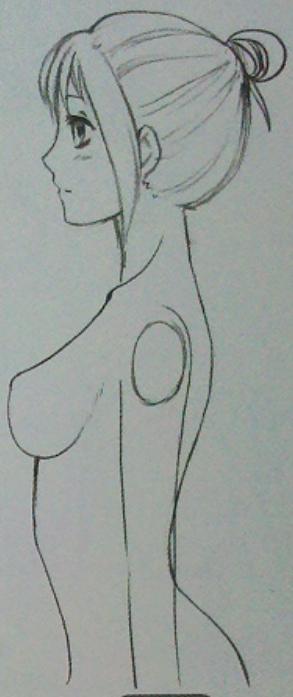
胸部是性别特征的重要表现，绘制逼真的胸部能增强人物的真实感。下面着重以女性胸部为例为大家详细讲解胸部的绘制技巧。



挺胸时锁骨凹陷处与两侧乳头的连接呈正三角形，如果含胸锁骨凹陷处的夹角会变小。

正面

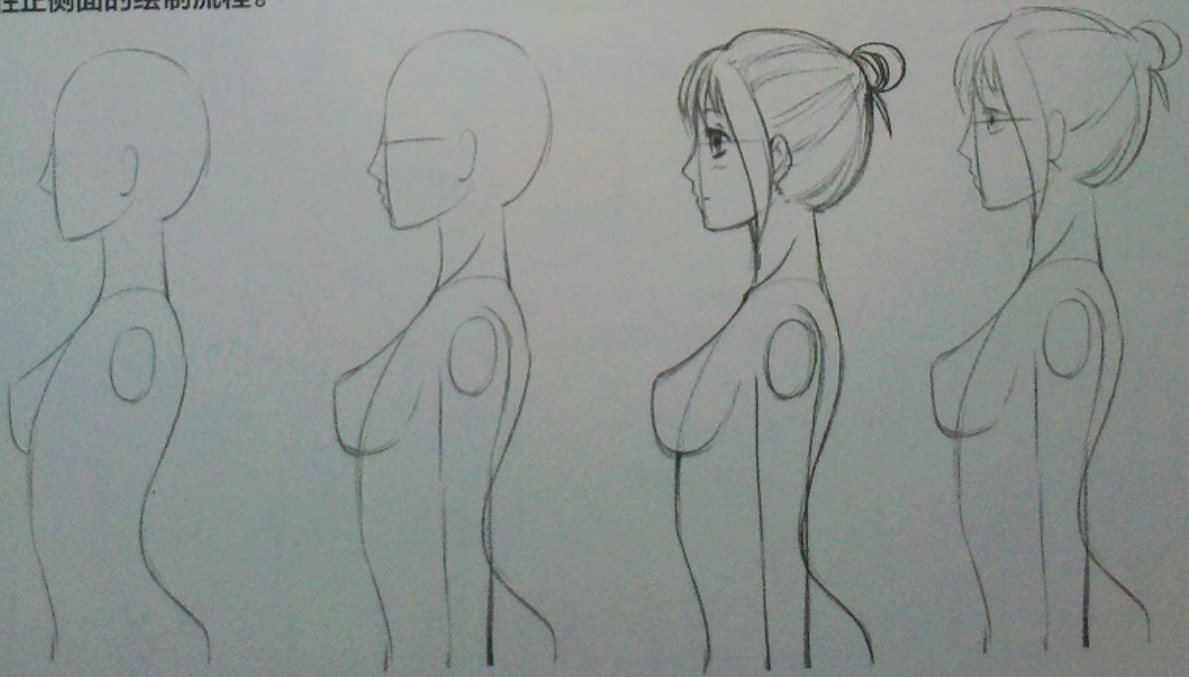
女性胸部呈水袋状。朝向左右两边的外侧。



侧面

侧面呈钓钩状。

女性正侧面的绘制流程。



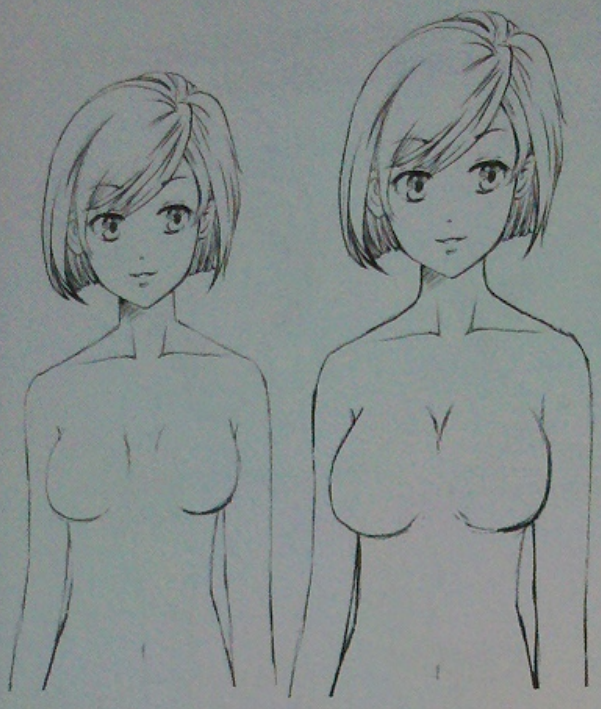
1 绘制出人物侧身的大致结构，注意女性乳房的轮廓形状。

2 添加嘴唇、侧面锁骨、乳房内侧延伸线以及肩膀的大致轮廓。

3 为人物添加五官和发型。

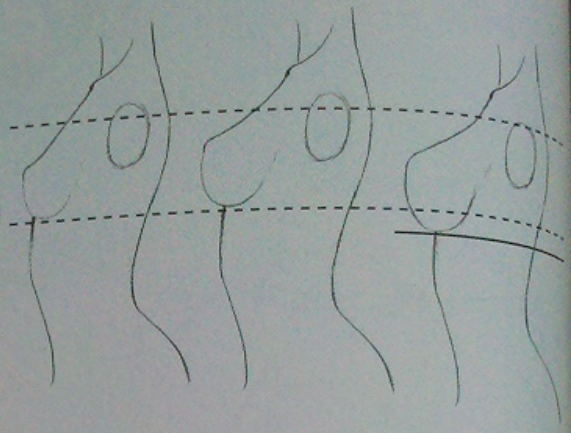
4 细化线条，突出人物的细节表现，完成。

女性胸部有大小的差异，一般来说，乳房越大，下垂得越厉害，所以绘制时要注意大小的细微变化所带来的不同。



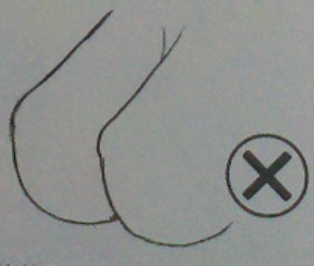
会形成乳沟。

胸部较丰满时，不仅胸部的体积较大，而且较下垂。

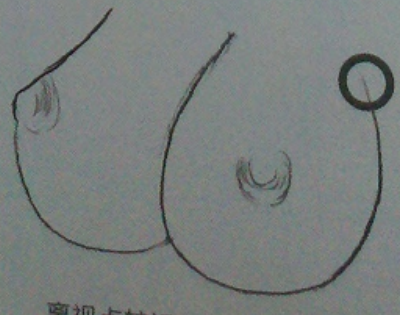


胸部较小。　胸部适中。　胸部丰满。

半侧面

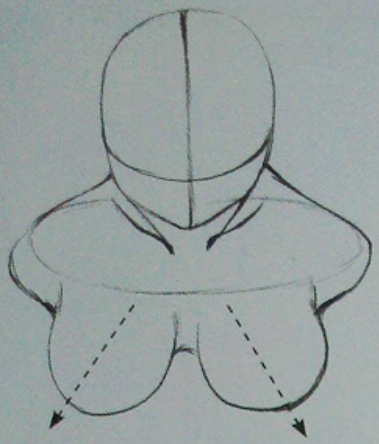


不能将乳头朝向一个方向，这种绘制方法不属实。



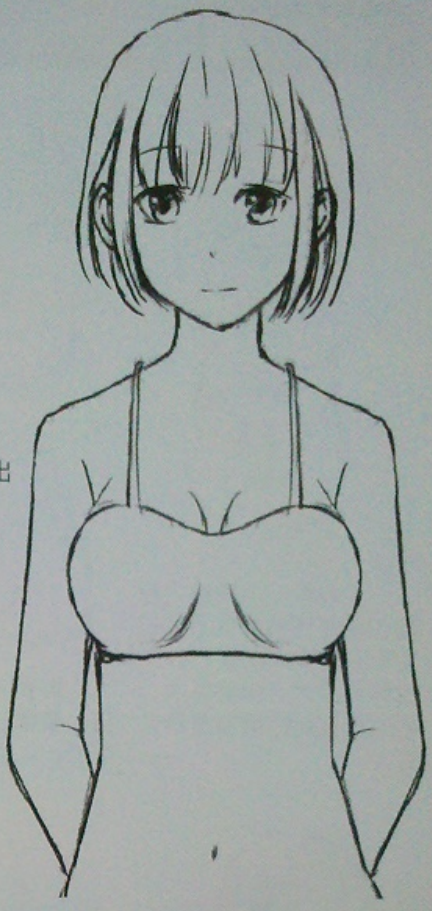
离视点较近一侧的胸部乳头是正对观测者的。

单手抬臂时，抬起的一边胸部比另一边胸部高。

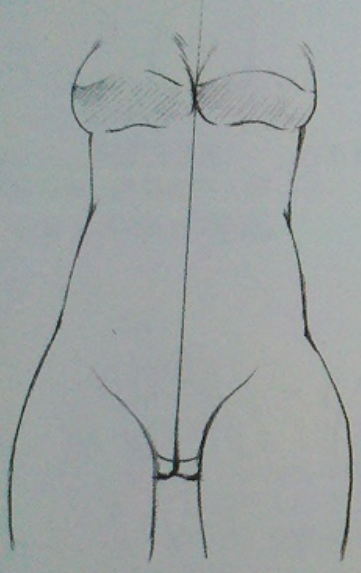


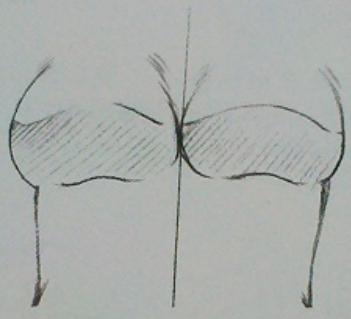
较大角度的俯视，在胸部中间会看见较开的距离。

光源在上时，胸部下半部分会出现阴影。



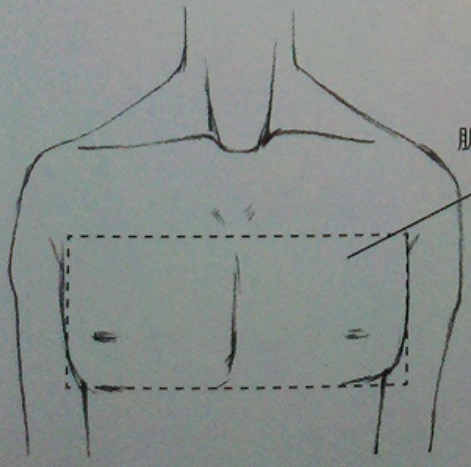
穿内衣的效果。内衣有抬胸的作用，因此会产生较明显的乳沟。





绘制仰视角度的胸部注意胸线是向上弯曲的。

男性胸部的绘制技巧。



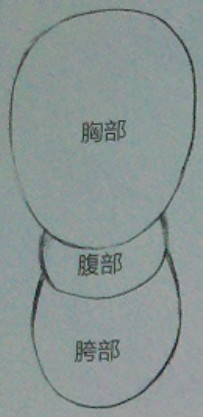
男性的胸部属于肌肉型多为方形。

侧面较平，有隆起肌肉。

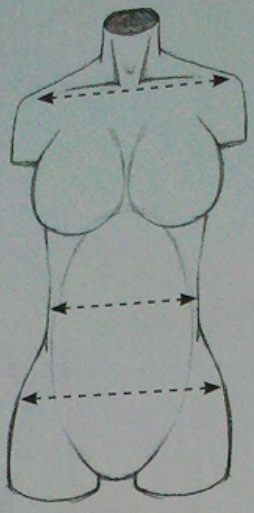
男性胸部从结构上看与女性胸部有很大的区别，扁平多肌肉是其主要特点。

腰部与臀部的刻画

腰部和臀部是身体自然的过渡连接，男女的差异比较大。下面来学习如何刻画人体的腰部和臀部。

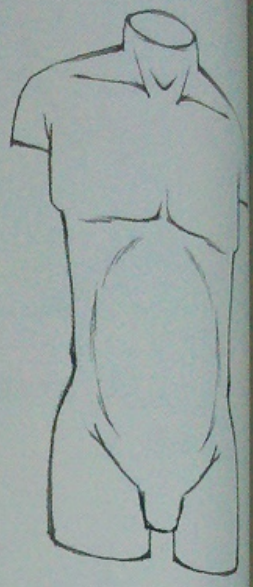


人的躯干由胸部、腹部和胯部连接而成。将这3部分用球体代表，胸腔的体积最大，胯部其次，中间连接处的腰部是最细的。

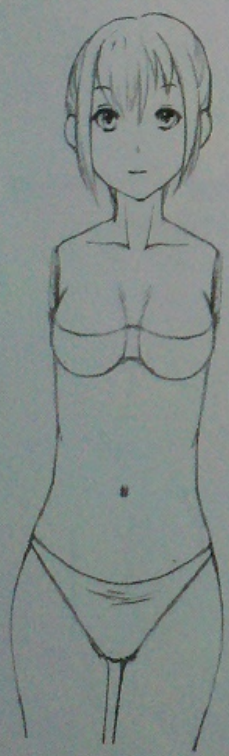


肩宽与盆骨宽度相当，腰部较细。总体呈葫芦形。

可以使用海绵卷来表现腰部的形态。



男性的躯干，盆骨窄，肩膀较宽，总体呈三角形。

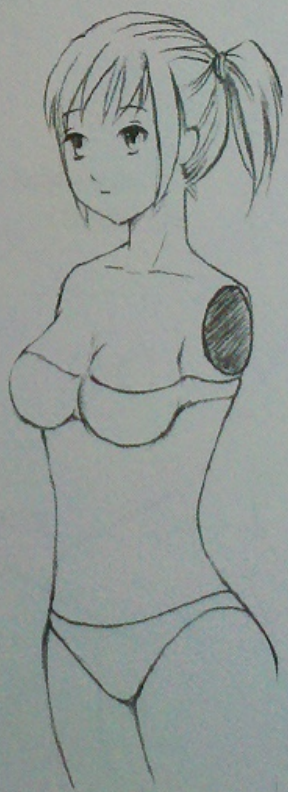


正面

绘制腰臀部的正面时，注意与胸部自然过渡。腰部内收，肋线与肩膀横切面要对接。

背面

绘制背面的躯干，在于胸部位置对应的背部有V形肩胛骨，并且要绘制出脊椎线。



半侧面

绘制半侧面时离视点远的肋骨向外凸出，背部线条与腰部自然连接形成凹度较大的曲线。

正侧面

绘制正侧面时注意体呈S形，小腹部有轻凸起。

在绘制腰臀部时有什么要点呢？下面一起来学习。

后仰时背部和臀部会形成褶皱。

弯腰时人体背部会有拉伸，小腹部会产生褶皱。

行走时注意，挺胸时腹部的中心线会向外凸出。

侧身弯腰的绘制流程。

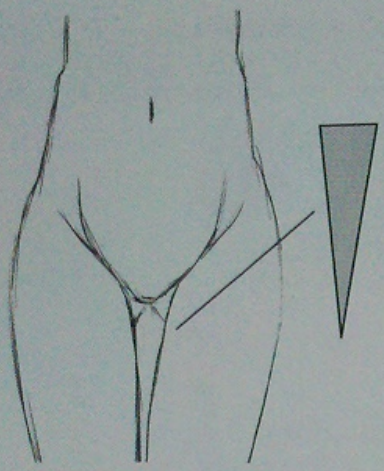
1 首先用简单线条画出人物各部分的动态，注意中线向右弯曲。

2 根据“铁丝人”画出人体模型。

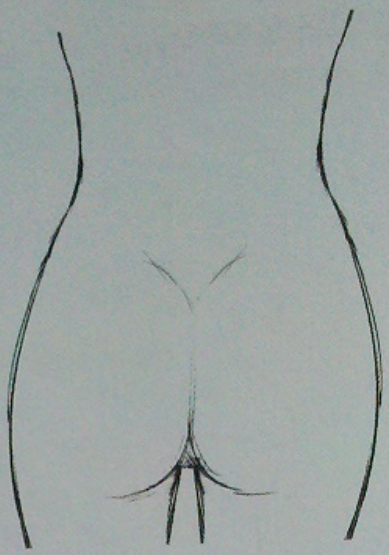
3 添加人物的五官及衣服的轮廓。

4 做细节处理，突出眼睛和衣服的色调。

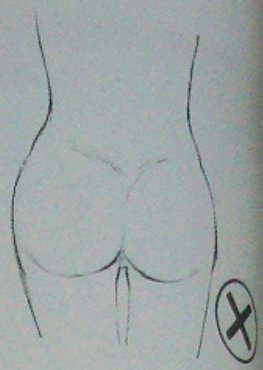
侧身弯曲，腰部也会产生相应的褶皱。如果着装，在弯腰处会形成大量的挤压褶皱。



女性的大腿和耻骨之间刻画出三角形漏空，会使角色看起来纤细有骨感。



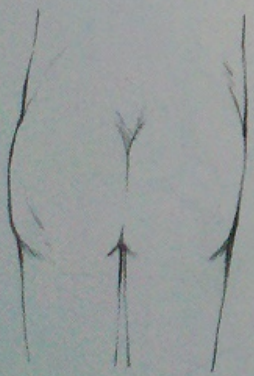
臀部基本上是并排两个椭圆形。



如果绘制成正圆形就会产生缺乏重力的不真实感。

半侧面时的臀部离视点近的一侧会遮挡另一部分的区域。

臀部也有一些动态变化，比如常见的坐姿。



男性的臀部可以绘制得有肌肉感些，线条使用较硬的质感，显得比较真实。

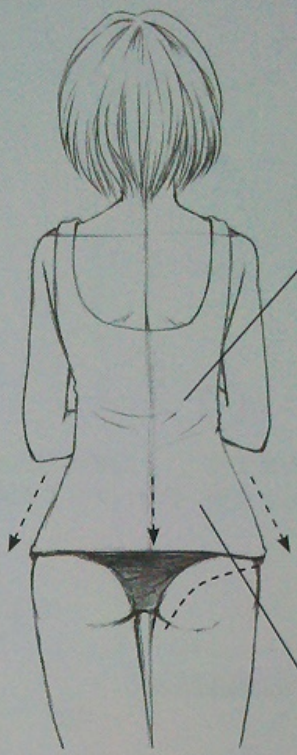
身材比较健美的男性一般会有6-8块腹肌。绘制时用排线简单表现其阴影即可。

绘制坐姿时，臀部拉伸，腿部的截面与地面垂直。

绘制有魅力的后背

在实际剧情中，只有正面表现人物是不够的，有时还需要表现人物的背面。本小节来学习如何绘制有魅力的后背。

人体后背裸身图



人体后背着装图

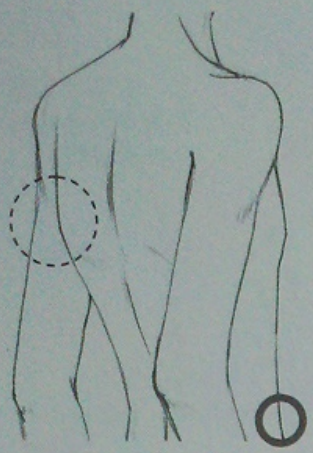
背面加部分腿部动作

本例中人物右腿被遮挡，左边小腿产生明显的透视效果。

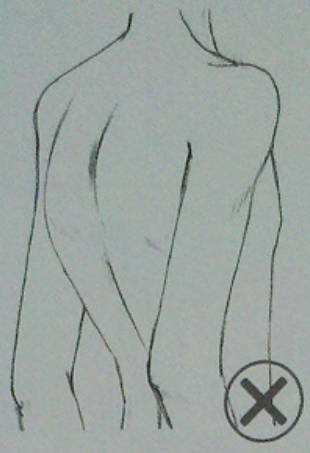
从背面看的转身动作，腰部产生扭转的肌肉褶皱。

海绵卷示意图

绘制背部动作时，手臂的结构和动态也非常重要。准确绘制手臂的动作和透视变形是绘制背部结构的重要一环。



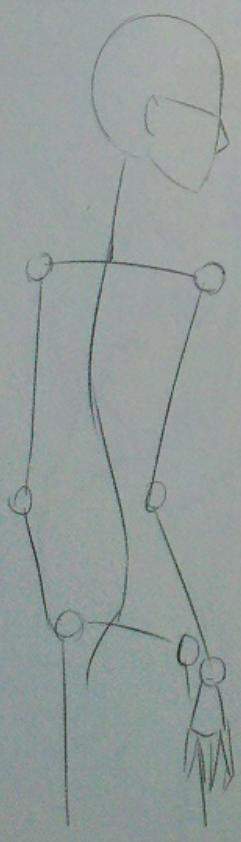
男性背部肌肉更显发达，因此背部隆起比女性高一些。



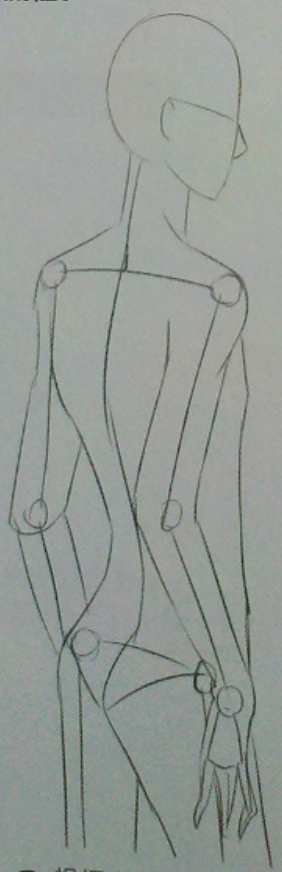
如果画得过高就成了驼背，失去了美感。

手臂弯曲挡住部分背部。

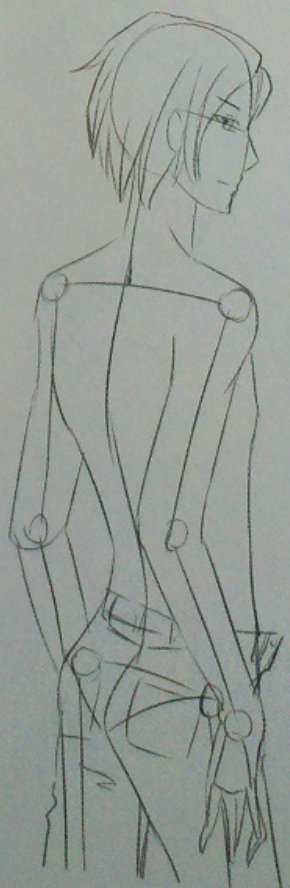
完美的男性背影的绘制流程。



1 绘制出大致动态，注意背部脊柱线的走向。



2 根据上一步绘制出人物的裸体轮廓。



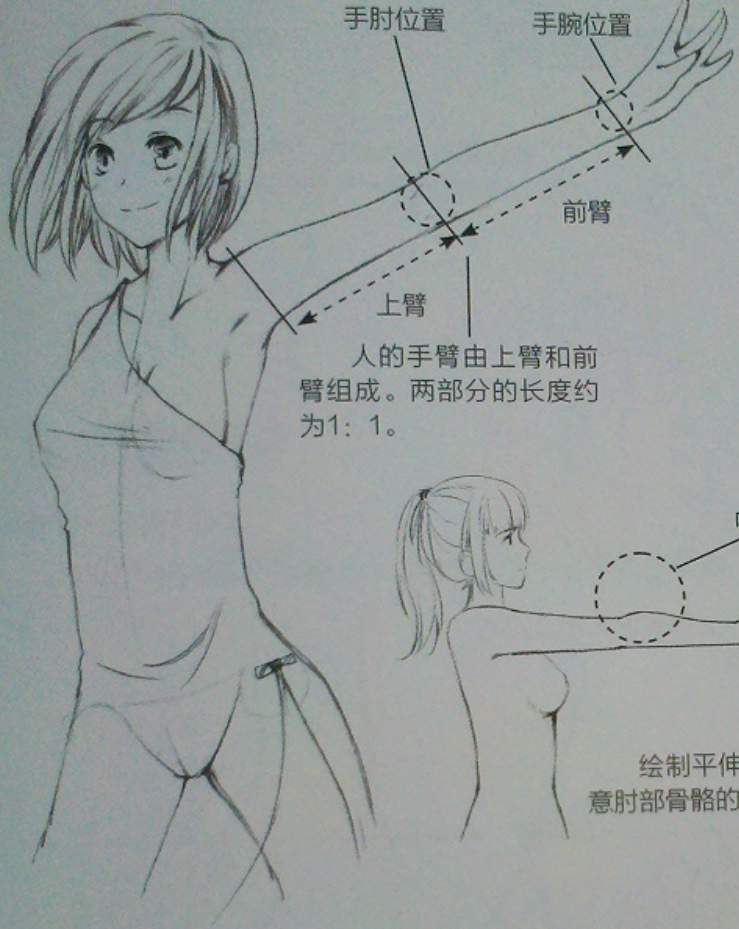
3 添加具体的人物造型。

4 擦去辅助线，刻画细节、清理线条，完成。

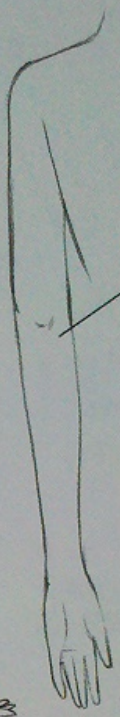
手臂和手的构造与刻画

手臂和手是人体四肢的重要组成部分，也是上半身动作表现的最首要部位，现在来学习人体上肢的刻画方法。

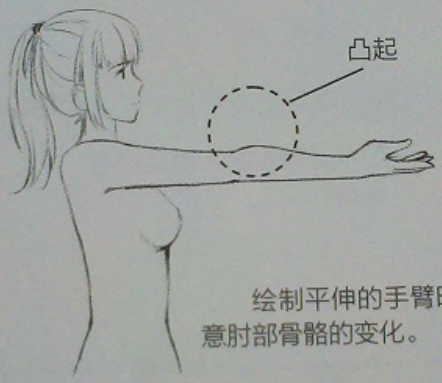
1. 手臂的绘制



人的手臂由上臂和前臂组成。两部分的长度约为1：1。



从背面观察手臂，手肘关节要用短线刻画出来。

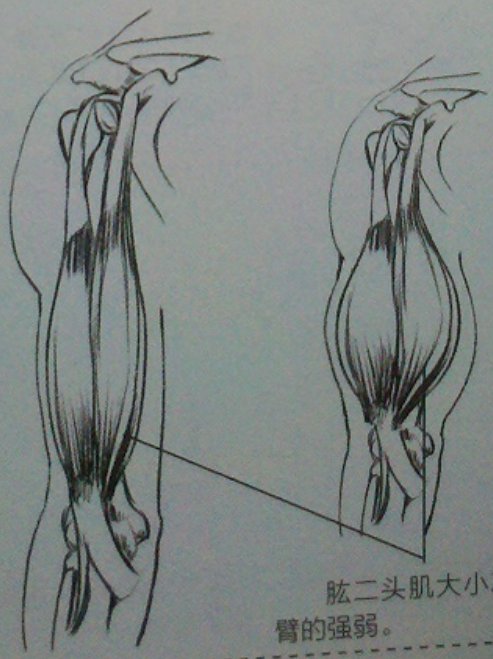


绘制平伸的手臂时，注意肘部骨骼的变化。

在肩关节处，手臂与背部形成了一个凹陷区，这就是通常说的腋窝。

手臂弯曲时，肘关节的凸起成锥形，两侧的凹陷要刻画出来。

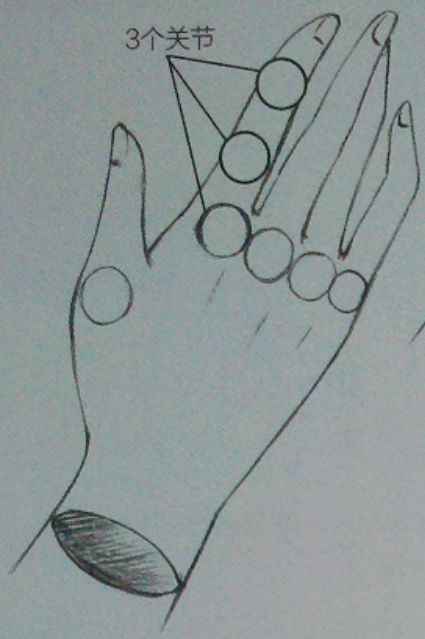
绘制男性手臂要表现肌肉感。



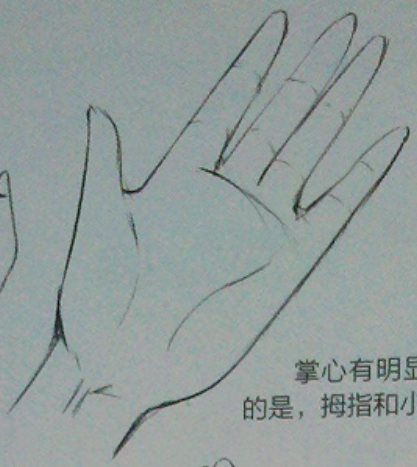
肱二头肌大小决定手臂的强弱。

男性的手臂肌肉发达。肌肉分区可用排线刻画出细节。

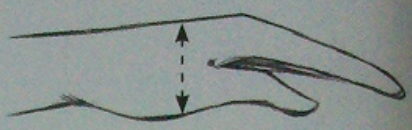
2. 手的绘制



人的手一共由14个关节组成，除大拇指是2个关节以外，其他4指都是由3个关节组成。



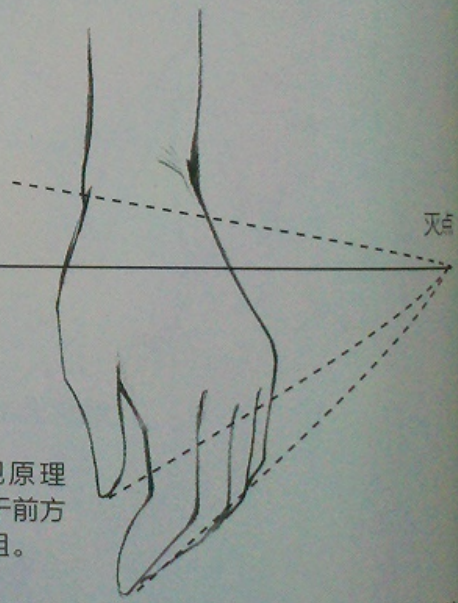
掌心有明显的纹路，值得注意的是，拇指和小指产生的纹路。



手掌的厚度约为3厘米。

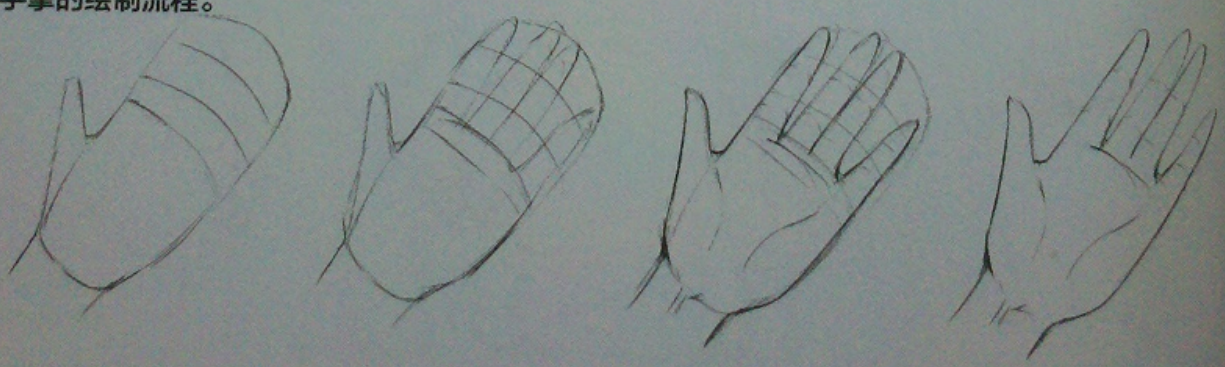
大拇指的运动是左右运动。

其他4指则一般为前后运动。



手也是符合透视原理的，当手指并排时位于前方的手指看起来更长更粗。

手掌的绘制流程。



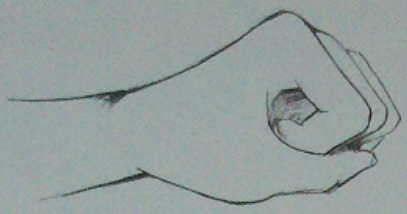
1 画出手掌的几个分区。

2 刻画出手指的形状。

3 刻画细节，绘制出掌纹。

4 擦掉辅助线，清理线稿，完成。

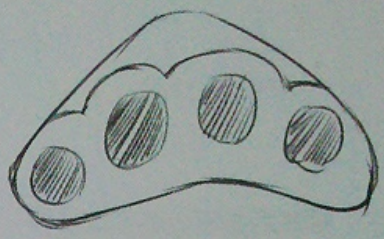
握拳的手势



握拳的内侧面

除大拇指外的4指形成3个平面，指尖的平面被掌心包裹。

握拳的外侧面



握拳时手掌的横截面呈倒V形。

了解了手的基本画法后，来学习一下一些手势的绘制技巧。

胜利手势。食指和中指呈V形。绘制时注意两指的长度有差别。

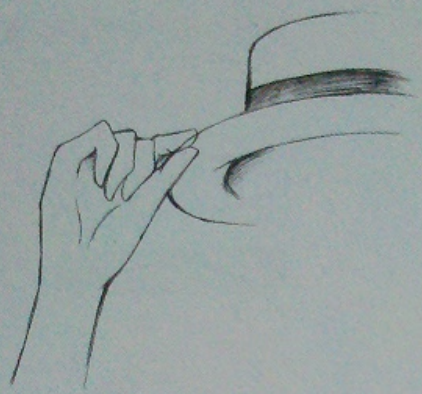
测量的手势。拇指与测量指形成一定的夹角。上图是以食指为测量指。

一个侧面下的指引手势，食指与拇指连接，形成一个坡面。

竖大拇指的手势。与握拳的手相似，只是拇指竖立。

招揽的手势。该手势手掌轻轻卷握，手指放松，食指伸出并上下摆动。

放松的垂下。注意手在放松下垂时，小指比其他3指更为卷曲。



轻掀帽檐的手势。

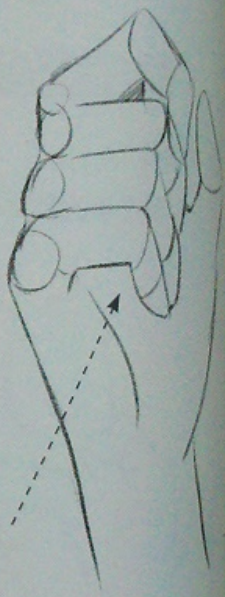
绘制时注意食指和拇指轻轻贴合，食指弯曲，拇指伸直。

抬眼镜的手势与掀帽檐的手势一样。

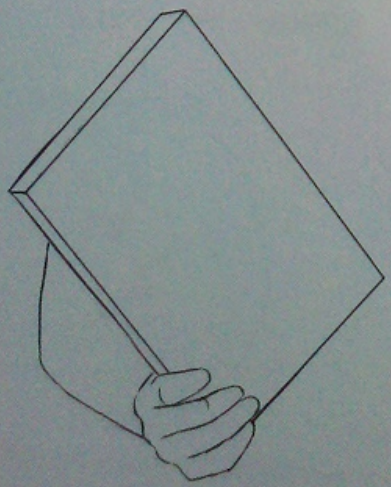
握东西是常见的手上动作，下面我们来学习“握”的画法。

所握物体的粗细不同，“握”的手势也有很大的差异。握啤酒罐和握粉笔的手着力点是不同的，前者靠掌心；后者靠食指、拇指的压迫。

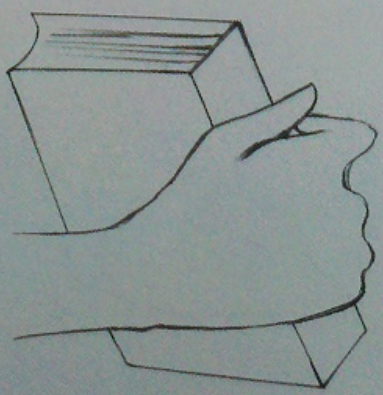
握麦克风。



4指和拇指圈成一个漏空的缝隙，缝隙的大小取决于物体的体积。



拿



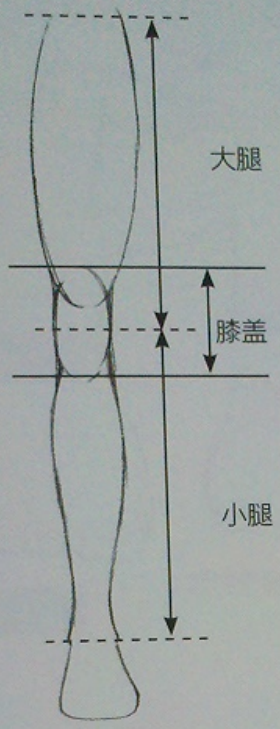
抱

提

腿部和脚的构造与刻画

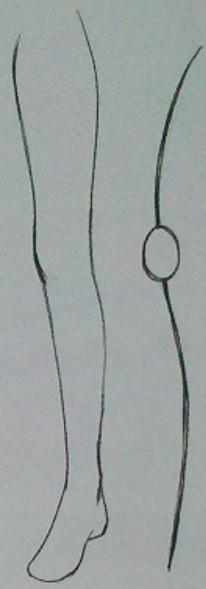
腿部与手臂共同组成了人物的四肢，它承担着诸多功能性的作用，比如走、跑、跳等基本姿势都由腿脚完成。下面来学习绘制腿和脚部。

1. 腿的绘制

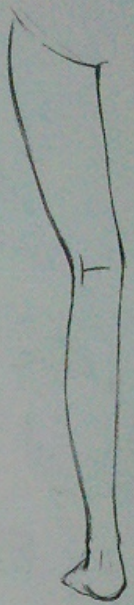


人的腿部是由大腿、膝盖、小腿3部分组成。大腿与小腿的长度比约为1：1。

半侧面的小腿肌肉向外侧显现。

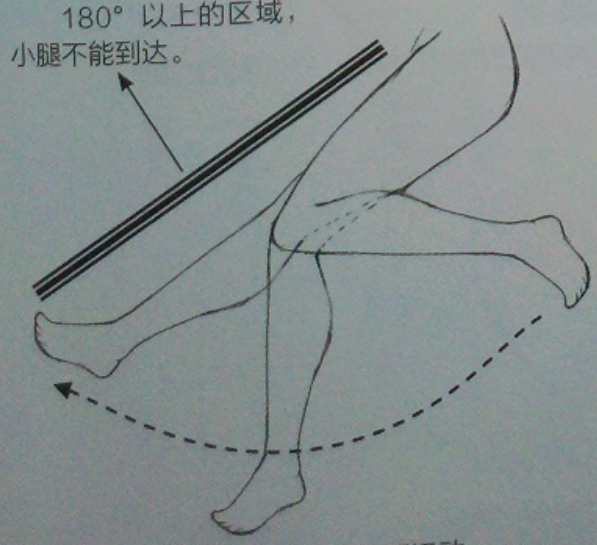


侧面的腿部走向呈S形。



背面的膝盖处有横T形腘窝。

人腿的肌肉与外形轮廓



小腿以膝盖为圆心做半周运动。

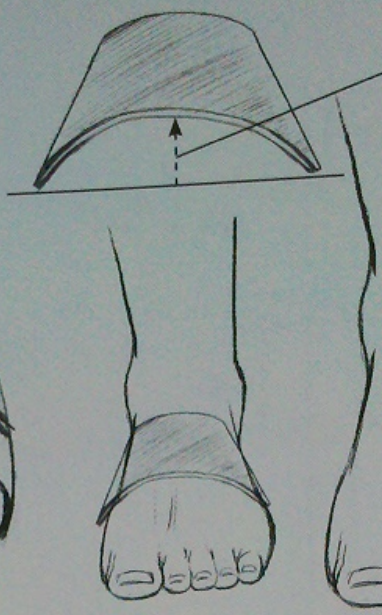
脂肪丰富的腿部平滑，大腿较粗，适合用于女性的绘制。

肌肉型腿部能见肌肉的凸起，小腿肚很大，适合绘制男性角色。

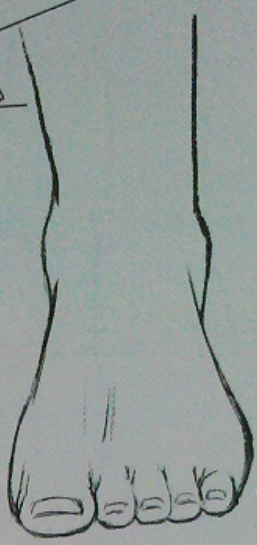
2. 脚部的绘制

脚部示意图

脚背离地面的高度就是脚掌的平均厚度。



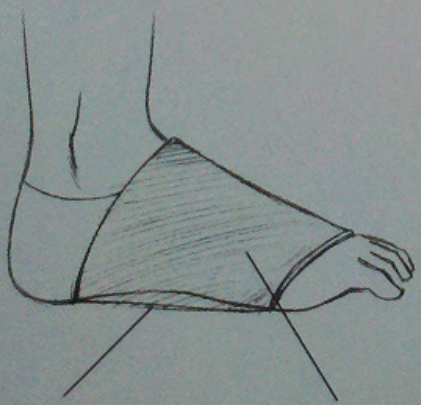
脚背的横截面呈拱形。



正面

背侧面

脚部的外侧面和内侧面画法基本一致，区别在于内侧面大脚趾离视点近，外侧面小脚趾离视点近。



绘制时注意足弓的高度。

脚背的拱形扇面在侧面角度下的形态。

外侧面

一些不同的脚部动态。

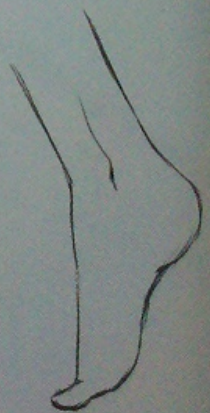
相对于手来说，脚的动作较少。下面介绍几种典型的脚部姿势。

翘起

这时要绘制出部分脚底，并注意脚的透视。

足尖用力

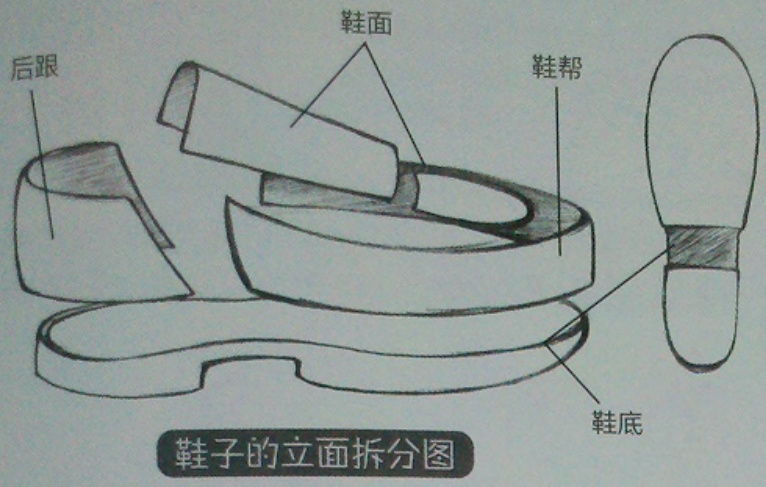
脚趾关节弯曲，呈Z形。



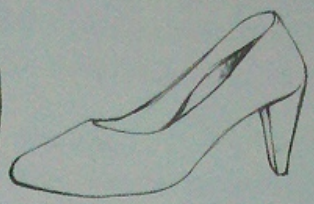
踮脚

后跟抬起，脚掌点地。

绘制穿鞋的脚

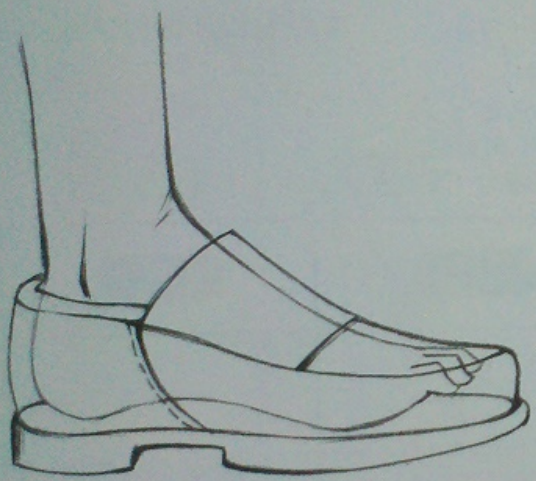


鞋子的立面拆分图



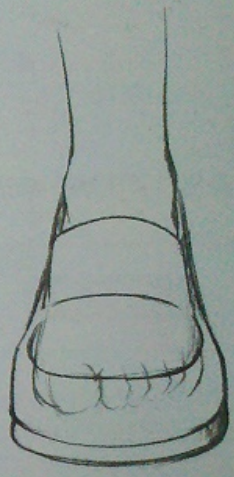
任何鞋子都由后跟、鞋面、鞋底和鞋帮组成。高跟鞋也不例外，只是鞋底上加高了鞋跟。

高跟鞋正面。

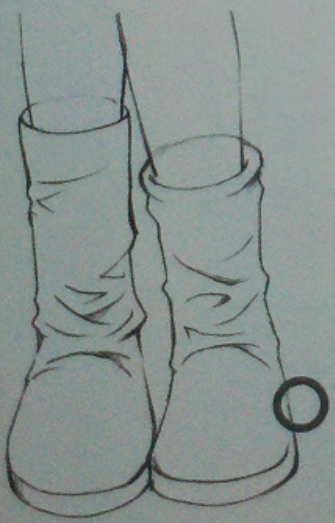


绘制合脚的鞋子，注意鞋的大小不要与脚差异太大。

鞋的侧面角度的绘制要与脚的角度保持一致。



正面的鞋不见鞋跟部分。前掌因为透视变大。

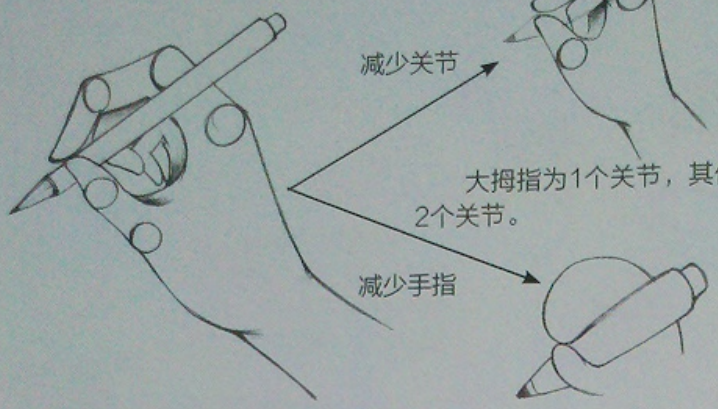


靴子实际上就是在普通鞋子上加高了鞋帮。筒形开口的大小要与小腿粗细合适。

在运动中，鞋子根据脚的动态会产生扭曲或挤压。

Q版角色手脚的变形

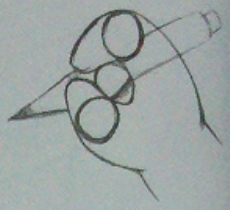
Q版角色的手脚相对于写实的手脚产生了很大的变化，减少手指和关节是变形的要领。



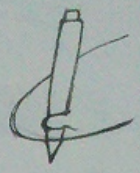
正常的手，大拇指有2个关节，其他4指为3个关节。

大拇指为1个关节，其他4指为2个关节。

拇指外的其他4指连成一体。

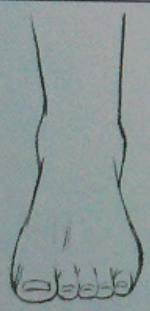
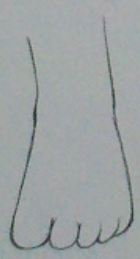
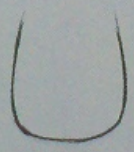
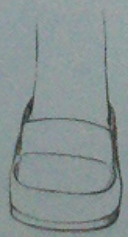
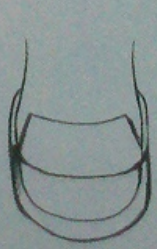


每个手指只保留一个关节。



某些风格里手指不易弯曲。

下表反映了正常头身到4、3、2头身的手脚的变化。

正常头身	4头身	3头身	2头身
			
			

Lesson 02 绘制准确的人体主要靠3条线

要绘制准确的人体主要找准中心线、耻骨线和肋线的位置及变化。下面进行详细介绍。

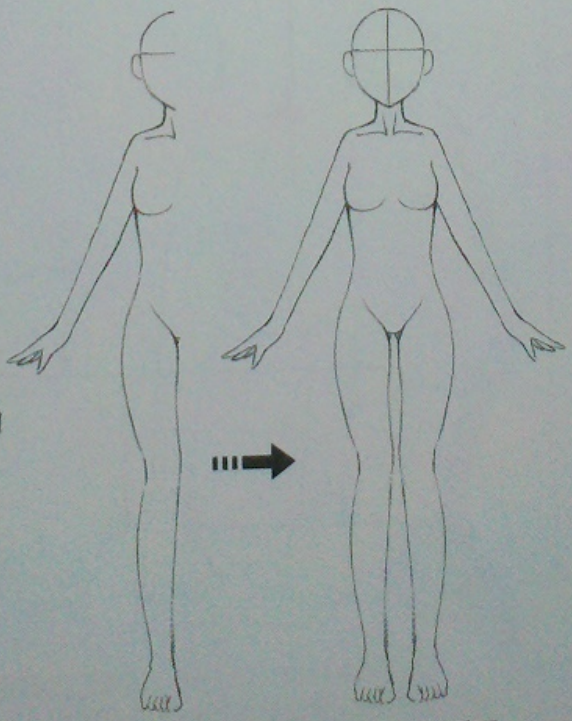
中心线是保持人体平衡感的命脉

中心线是将人体分为左右两边的虚拟直线，掌握中心线的意义在于绘制出对称准确的人体。

假设将人体放在鸡蛋里。半侧面情况下，中心线将朝扭转方弯曲，大致呈C形。

当面部和身体的朝向相反时，虚拟的中心线将发生扭曲，大致呈S形。

人体以中心线为基准呈左右对称。



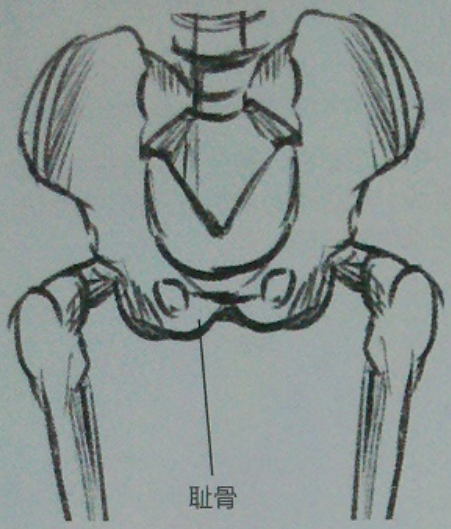
如果沿中心线绘制出半边人体。

镜像复制后可以得到一个完整的人体。

半侧面的中心线状态。

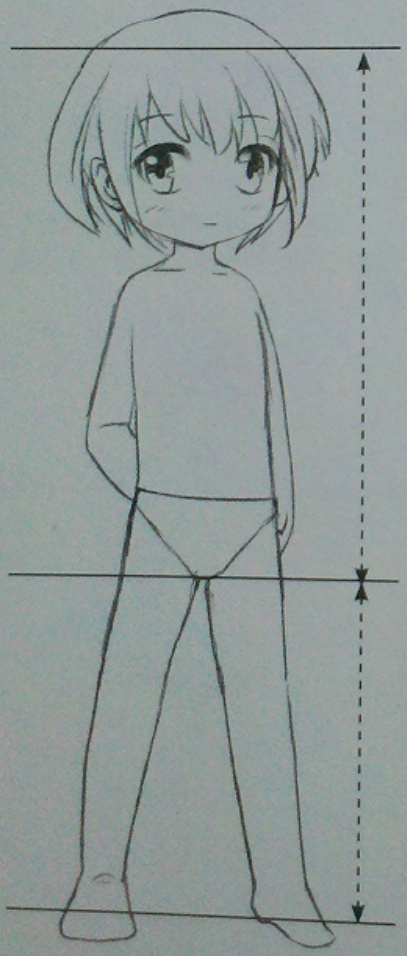
耻骨线是决定人体比例的关键

之前在人体比例章节中学习过耻骨线将人体大致分为等长的两部分。接下来学习如何利用耻骨线绘制身材修长的人物。

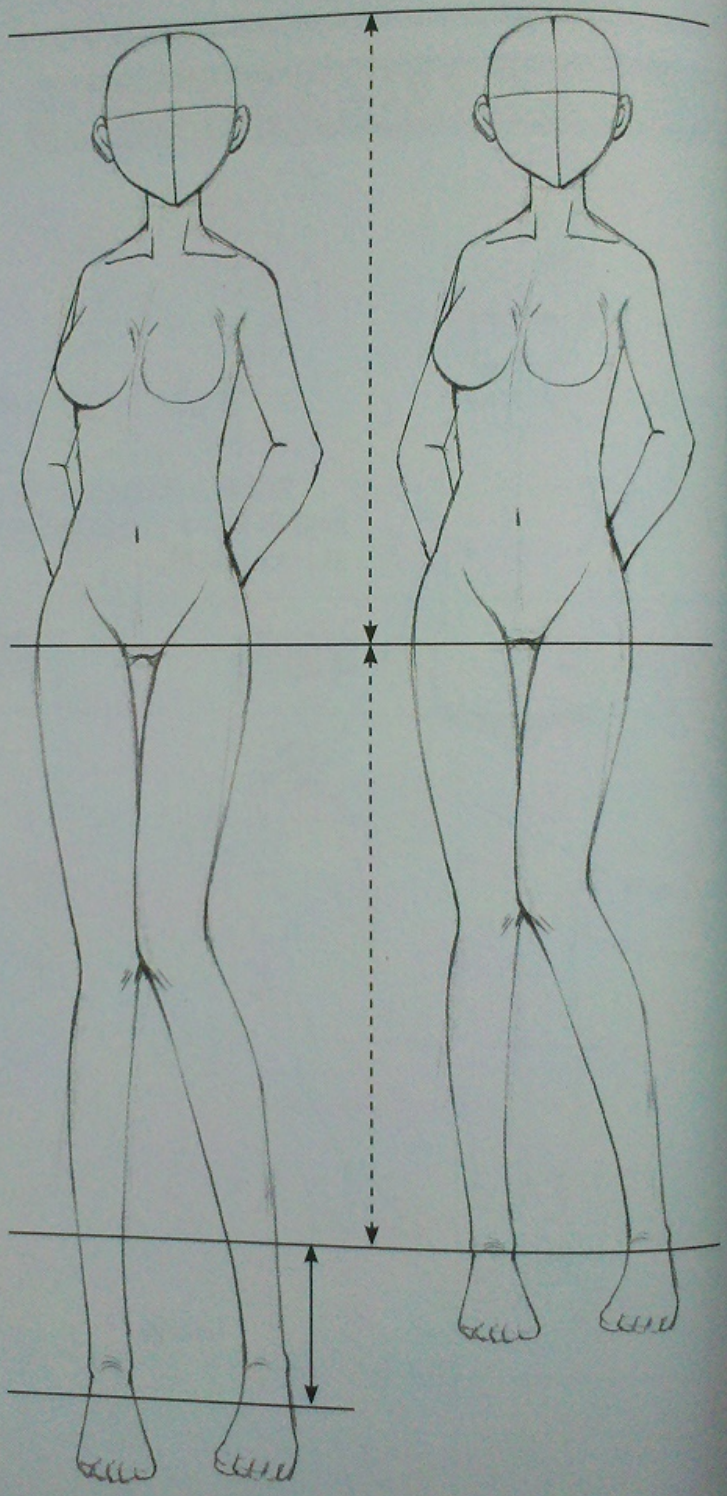


下面左右两图上半身长度一致。

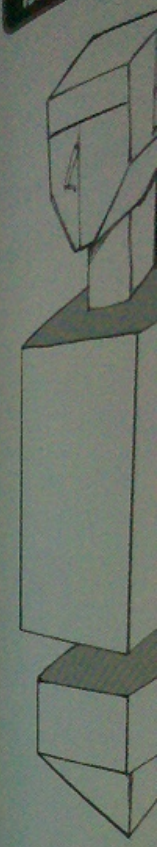
右图的耻骨线位置在身高的1/2处。



小孩的耻骨线位置较低，一般在身体的1/2以下。

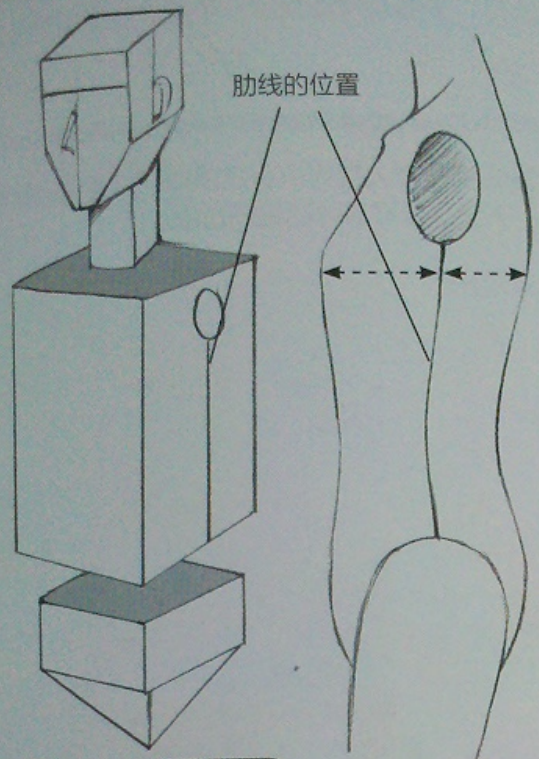


要绘制身材修长的人物，可保持上身长度不变，只用拉长腿部的长度即可。这时耻骨线的位置就在身高的1/2以上了。



肋线体现人体的存在感

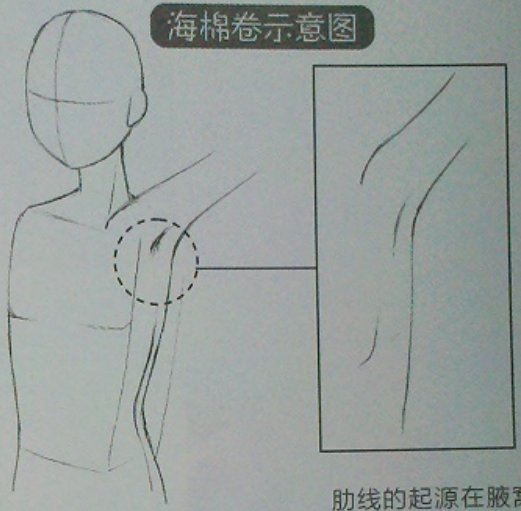
肋线是一条表现身体厚度的虚拟辅助线，它纵贯腰际、下达脚踝，将身体分为前后两个部分。



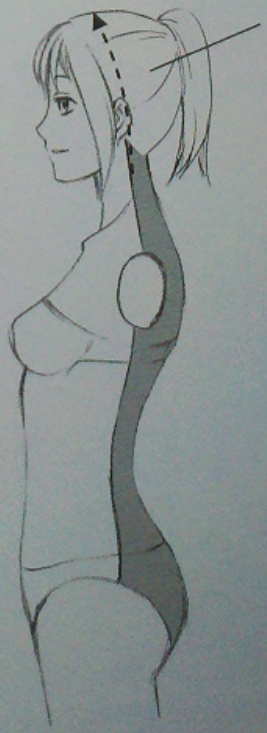
人体立方体示意图

由于胸腔向前凸起，因此肋线分出的前半部分比后半部分宽。

海棉卷示意图



肋线的起源在腋窝的中心。



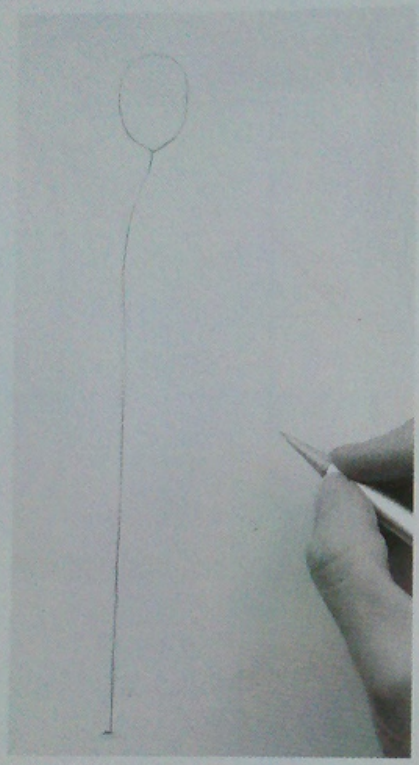
肋线也是服装重要的裁剪线。

Lesson 03 设计一个完美的裸身像

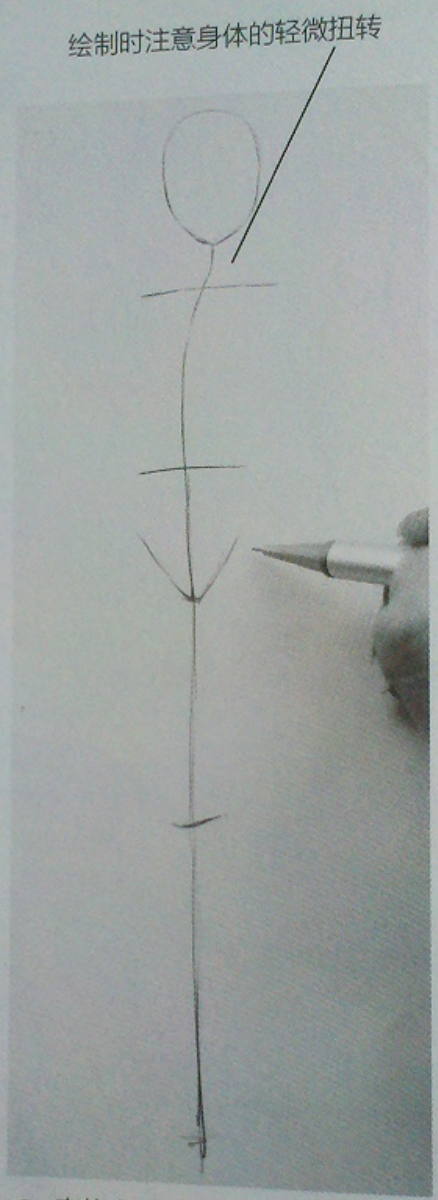
在学习了身体各部分的画法后，下面来现场观摩一个美少女裸身像的绘制流程。

从中心线开始绘制

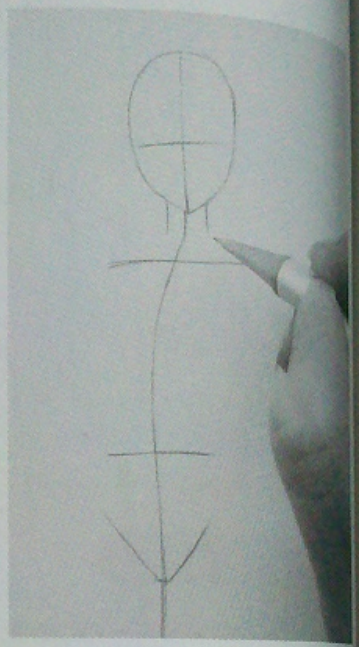
绘制之前，首先要定位人物的中心线朝向，以便画出较为准确侧面的人体。下面来看看具体的绘制过程。



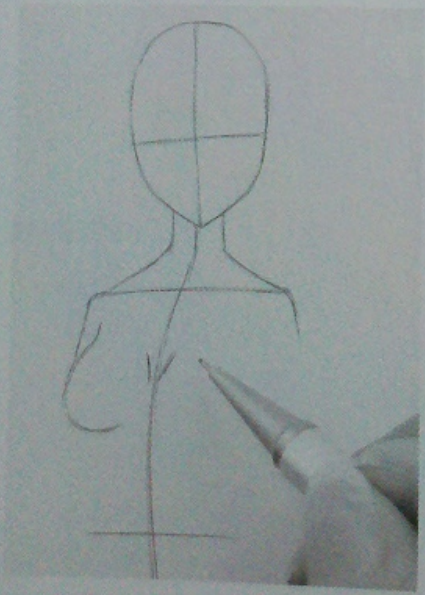
1 绘制出人物的头部轮廓和身体中心线的位置。



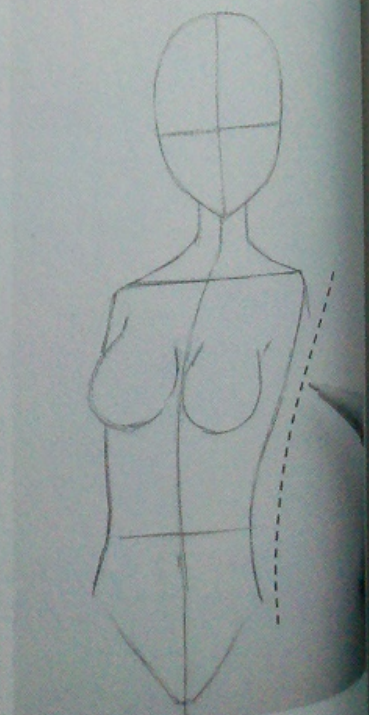
2 定位出肩、腰、耻骨的位置。



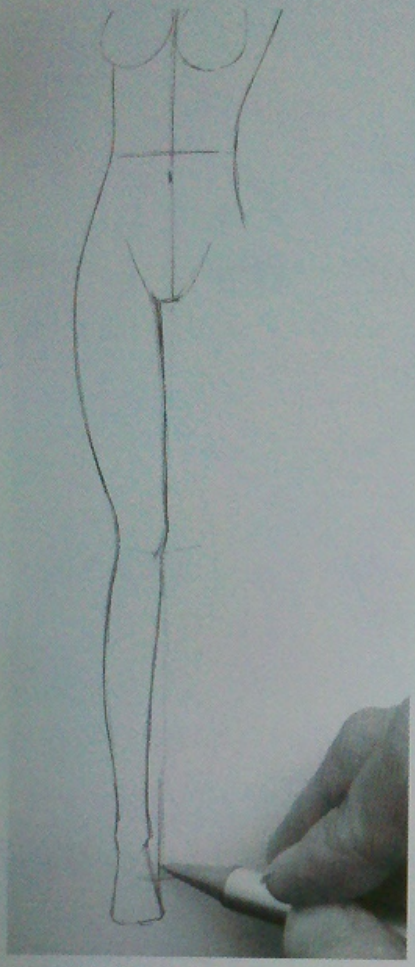
3 画出面部十字线，开始从上至下绘制身体轮廓。



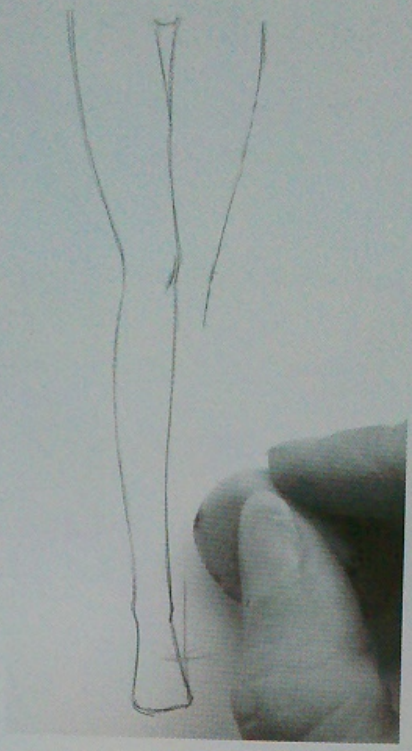
4 画出肩膀，并在头长的2倍长的地方绘制胸部。



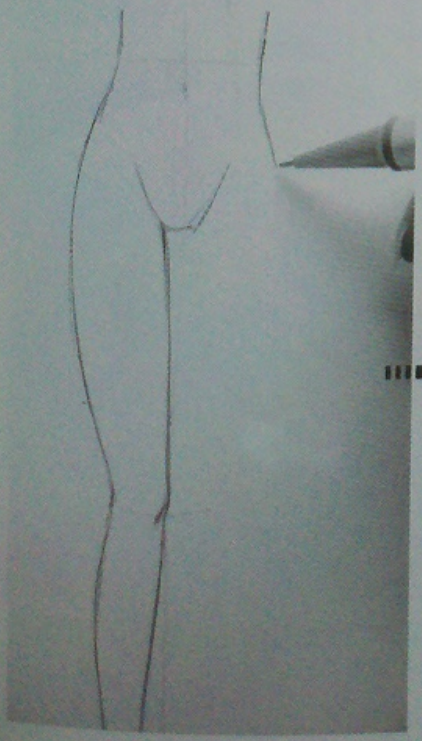
5 绘制出身体的宽度。注意女性腰部的内收曲线。



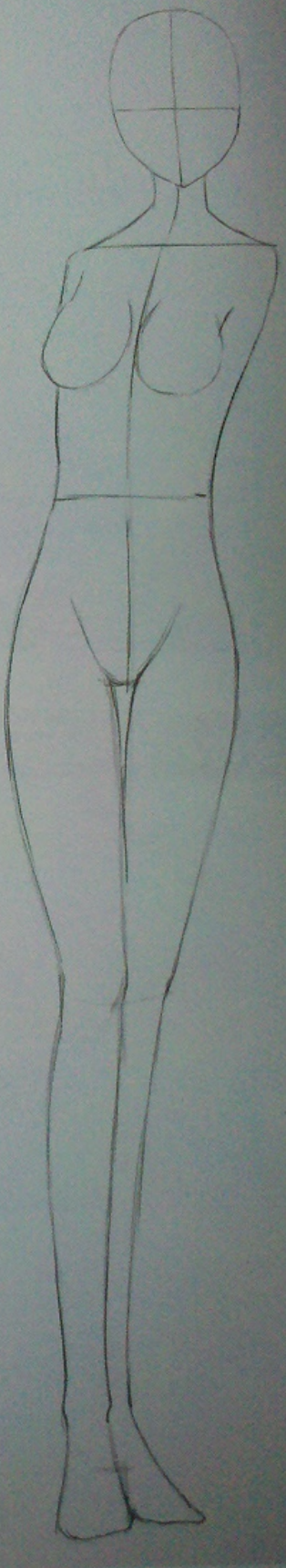
6 开始绘制人物的下半身。勾勒出人物右腿的外形。



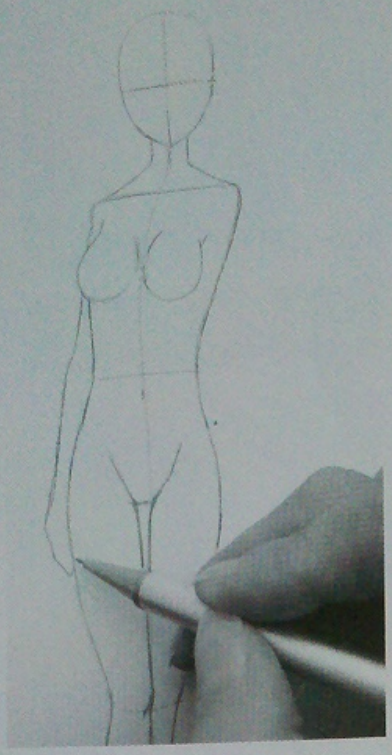
7 擦掉下半身的中心线，以便绘制右腿。



8 开始绘制人物的右腿，注意两腿之间要留出三角区，以显示女性角色身材的修长。



人物的躯干绘制完成。



9 为人物添加比例适中的双臂。

注意这里手部不用刻画得太细，只用画出其大致轮廓即可。

设计人物的五官和发型

绘制好人物大致的裸体轮廓后，开始给人物添加有个性的五官和发型。

1 开始设计人物的服装，首先绘制出人物上衣的衣领。

2 设计适合人物的发型。这里将人物定位于成熟的御姐形象。

3 在此，人物的大致外形已绘制完成，然后从眼睛开始刻画细节。

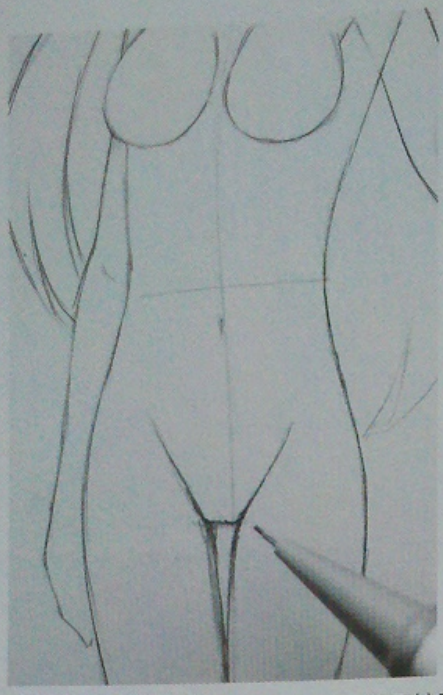
眼睛刻画完成，注意两眼的大小、位置都要对称。

4 刻画脸型。这时可以将画面随时旋转，以便画出对称、漂亮的瓜子脸。

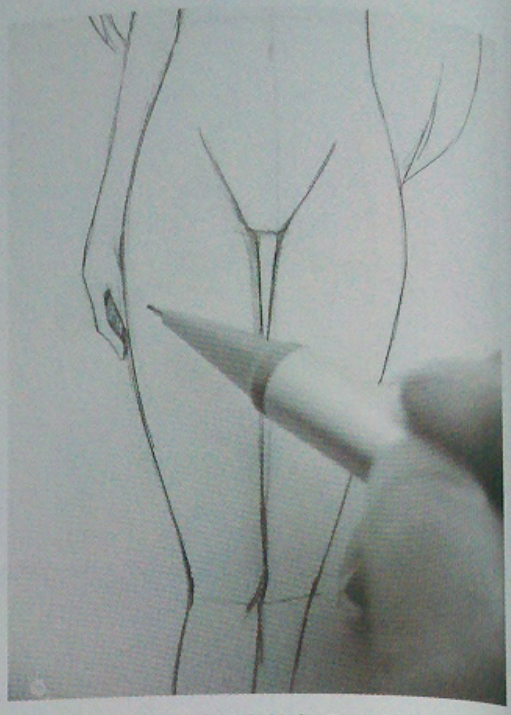
5 然后从刘海处开始绘制头发。注意头发的绘制要用顺滑的笔触。

6 头发绘制好以后开始刻画身体的局部。这里从锁骨的绘制开始。

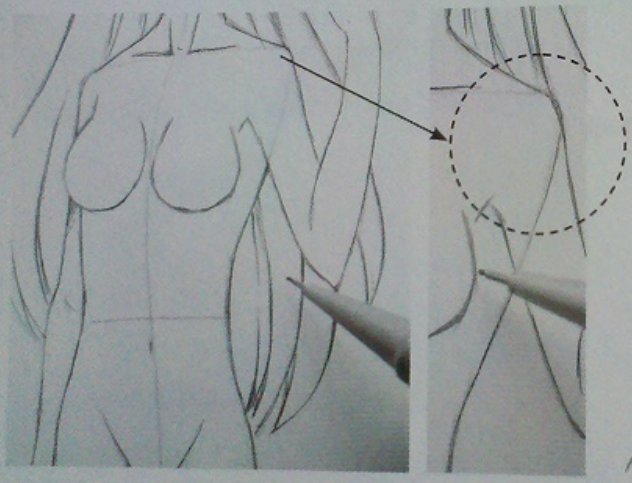
7 加深胸部的线条，修改和调整最初的草稿线。



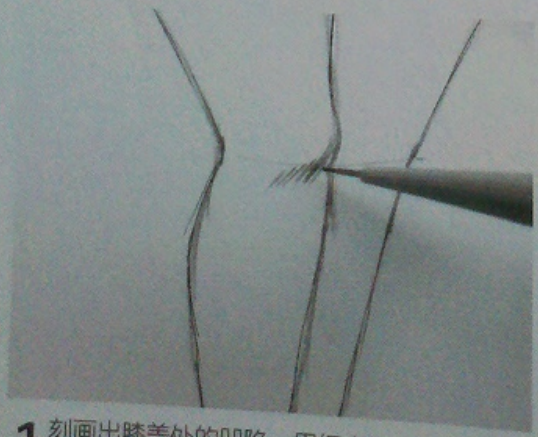
8 刻画出人物两腿之间的区域，这里可以用较重的笔触体现体积感。



9 细化手指，并加深手心的色调，体现出立体感。



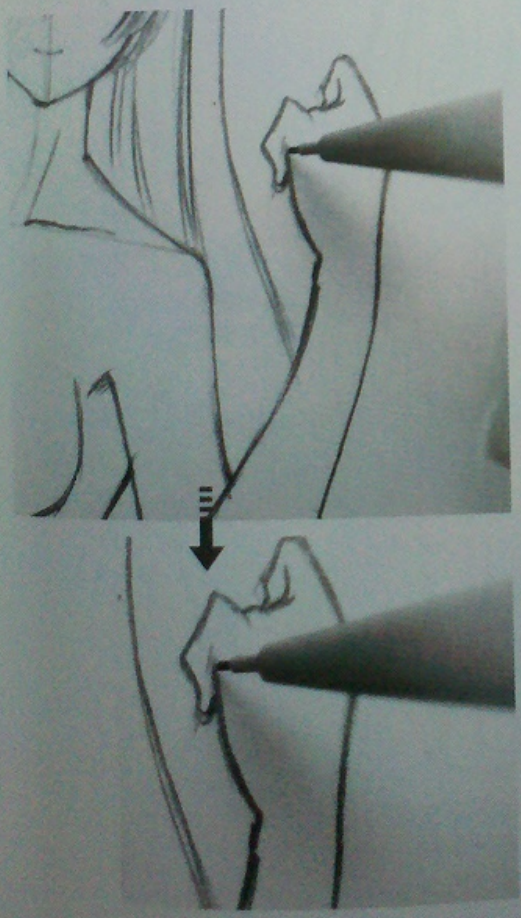
10 画出左手臂腋下的发丝，注意与肩上的发丝走向一致。



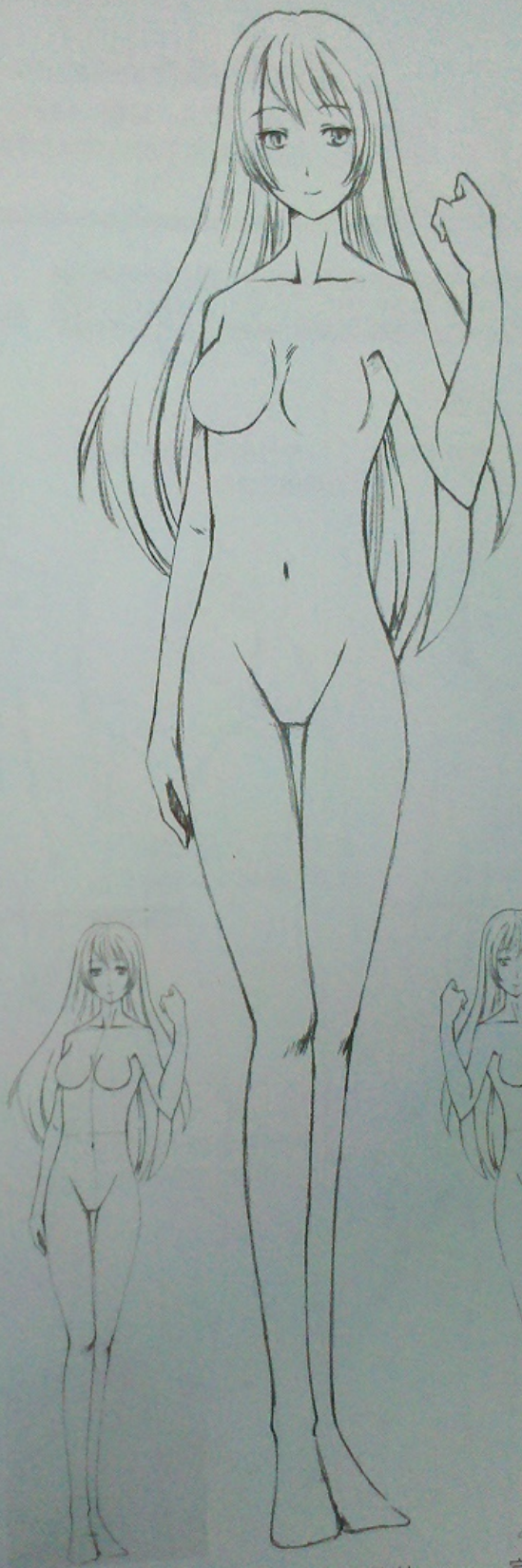
11 刻画出膝盖处的凹陷，用细小的排线表现。

12 擦去被手臂遮挡的身体轮廓线。

13 刻画抬起的左手臂。



14 对左手的手形进行刻画。注意这里要突出手腕的关节。



15 最后用橡皮清理线条，将不需要保留的辅助线擦去。

16 对人物的瞳孔进行涂黑，人物裸身像绘制完成。

完成后可以将画纸对着光线进行镜像检查，有觉得别扭的地方立即修改。

Lesson 04 身体不同侧面和视角的表现

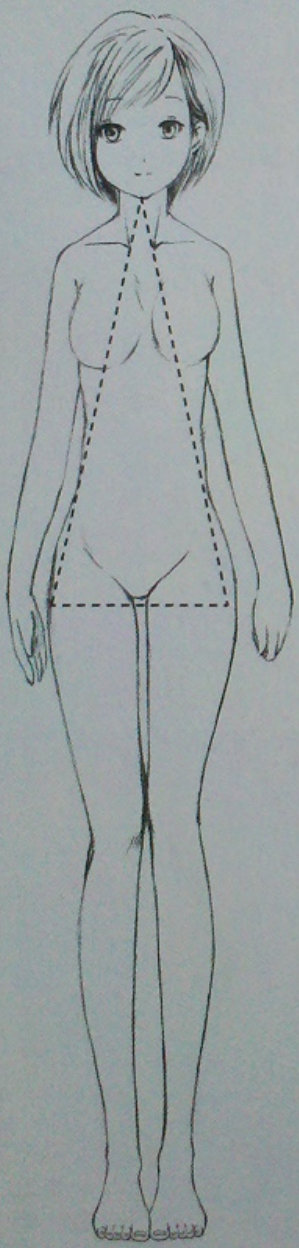
平视、俯视、仰视，以及正面、侧面、背面共同构成了人体的三维角度，在这些视角下的人体该如何表现，是本小节探讨的重点。

水平视角下不同侧面的表现

平视状态下正面、背面、侧面、半侧面的身体有着不同的表现和绘制方法。

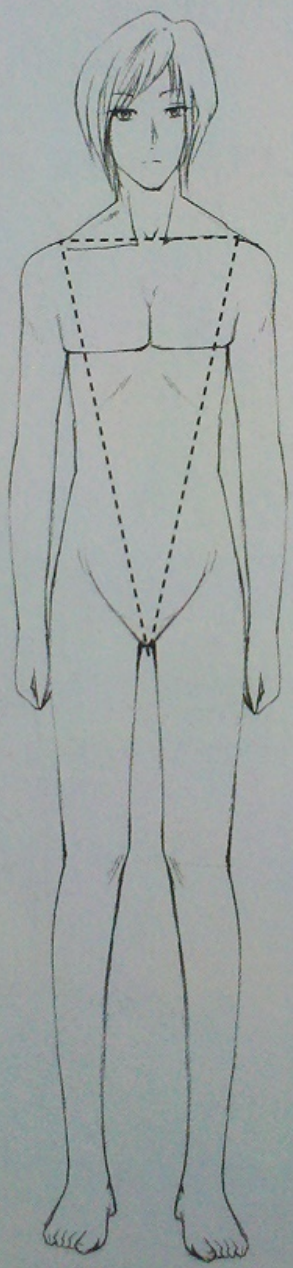
1. 正面、背面

女性的正面躯干基本上呈正三角形。

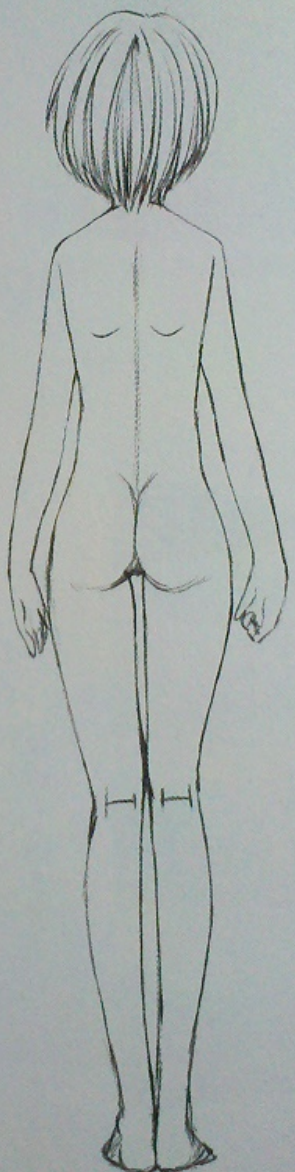


女性正面

男性的正面躯干基本上呈倒三角形。



男性正面



人体背面与正面的外轮廓是基本一致的，注意肩胛骨和臀部的表现以及手脚的正反表现。。

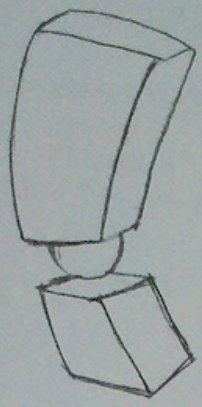
人体背面

女性的小腿可以绘制得稍微内曲一点，表现出羞涩的感觉。

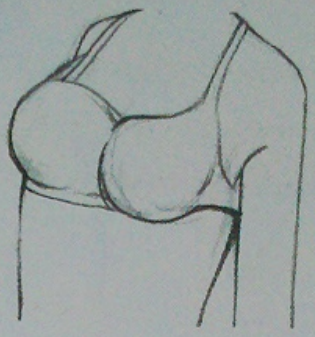
以背面绘制为主体的动态表现。

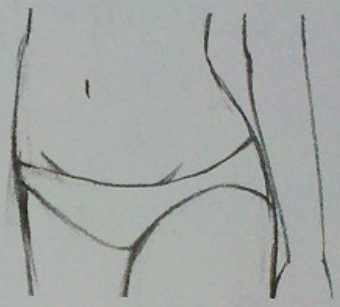
2. 半侧面

半侧面的角度有很多种，下面来看其表现方式。



45° 转体是指身体的中心线向正面偏离了45°。





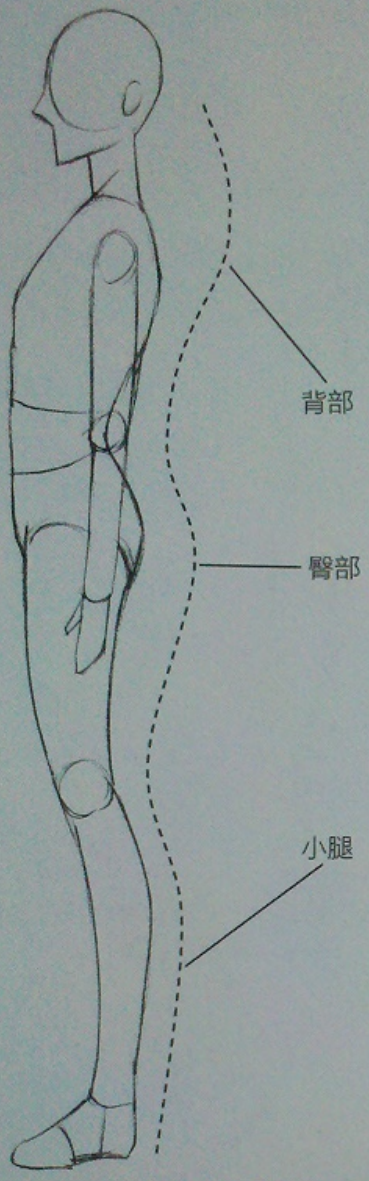
半侧面时，身体的各部分均按照半侧面的绘制方法绘制。

非常接近正侧面的大角度半侧面。

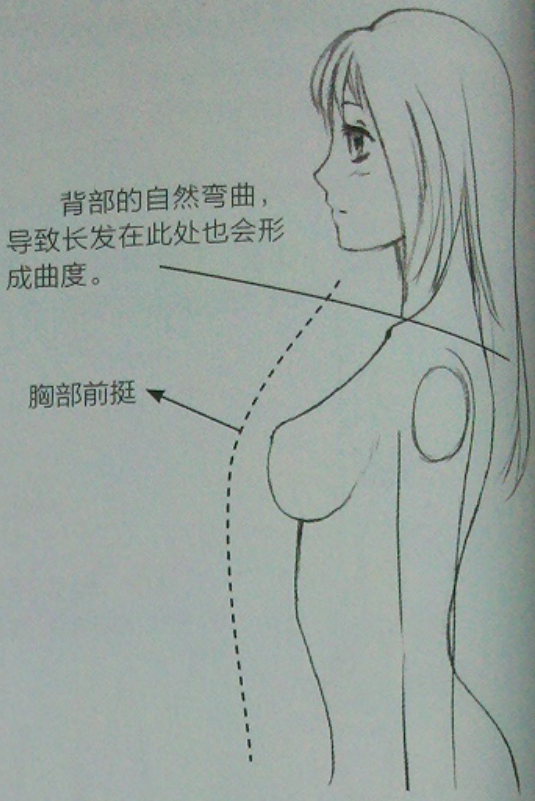
放松时，半侧面腹部向前微挺。

服装的中缝很好的表现出人体半侧面的朝向。

3. 正侧面

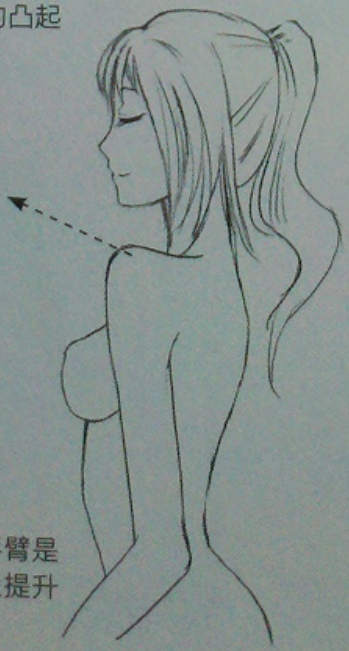


人体的正侧面由背部的自然弯曲、臀部的凸起，以及小腿的凸起共同组成波浪型。



女性的正侧面更有曲线感，是由前挺的胸部和纤细的腰部形成的。

男性的正侧面较为平直，背肌和胸肌较发达。



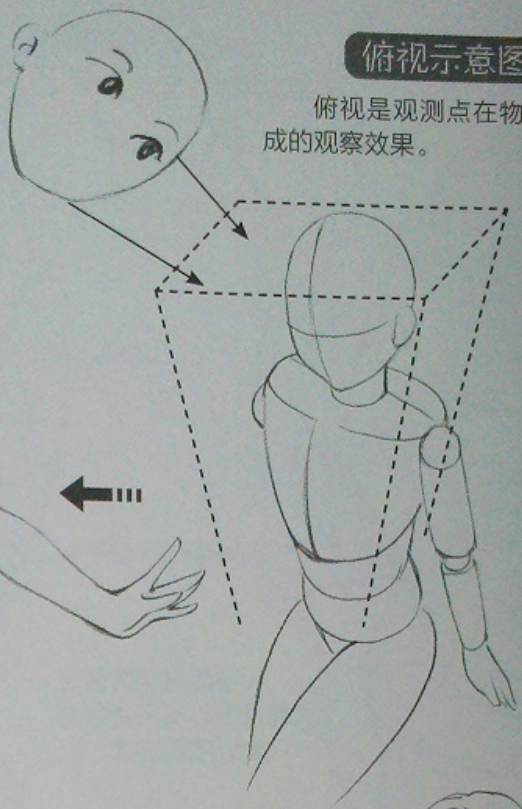
在放松状态下，人体的手臂是向后下方伸直的。当肩部向上提升时，会遮挡锁骨。

高低视角下人物的身体表现

俯视和仰视是绘制人体的难点，下面来看看这两种人体在这两种视角下的表现。

1. 俯视

俯视角度下人体的身体长度变短，因此头部显得很大。



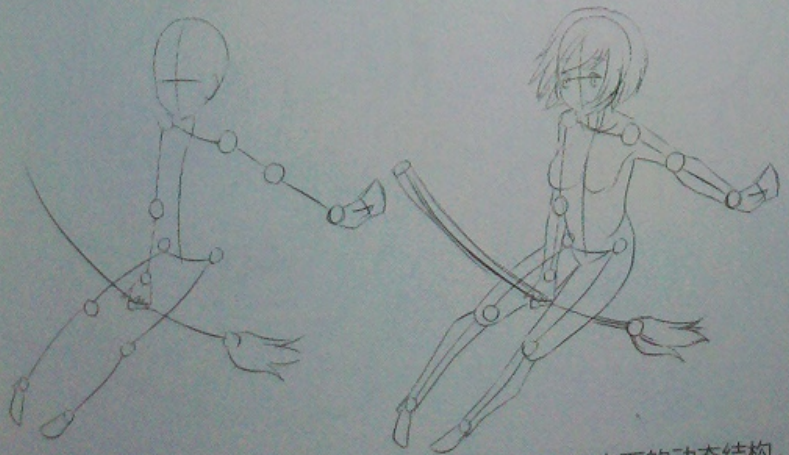
俯视示意图

俯视是观测点在物体上方形成的观察效果。

可见肩膀的厚度。

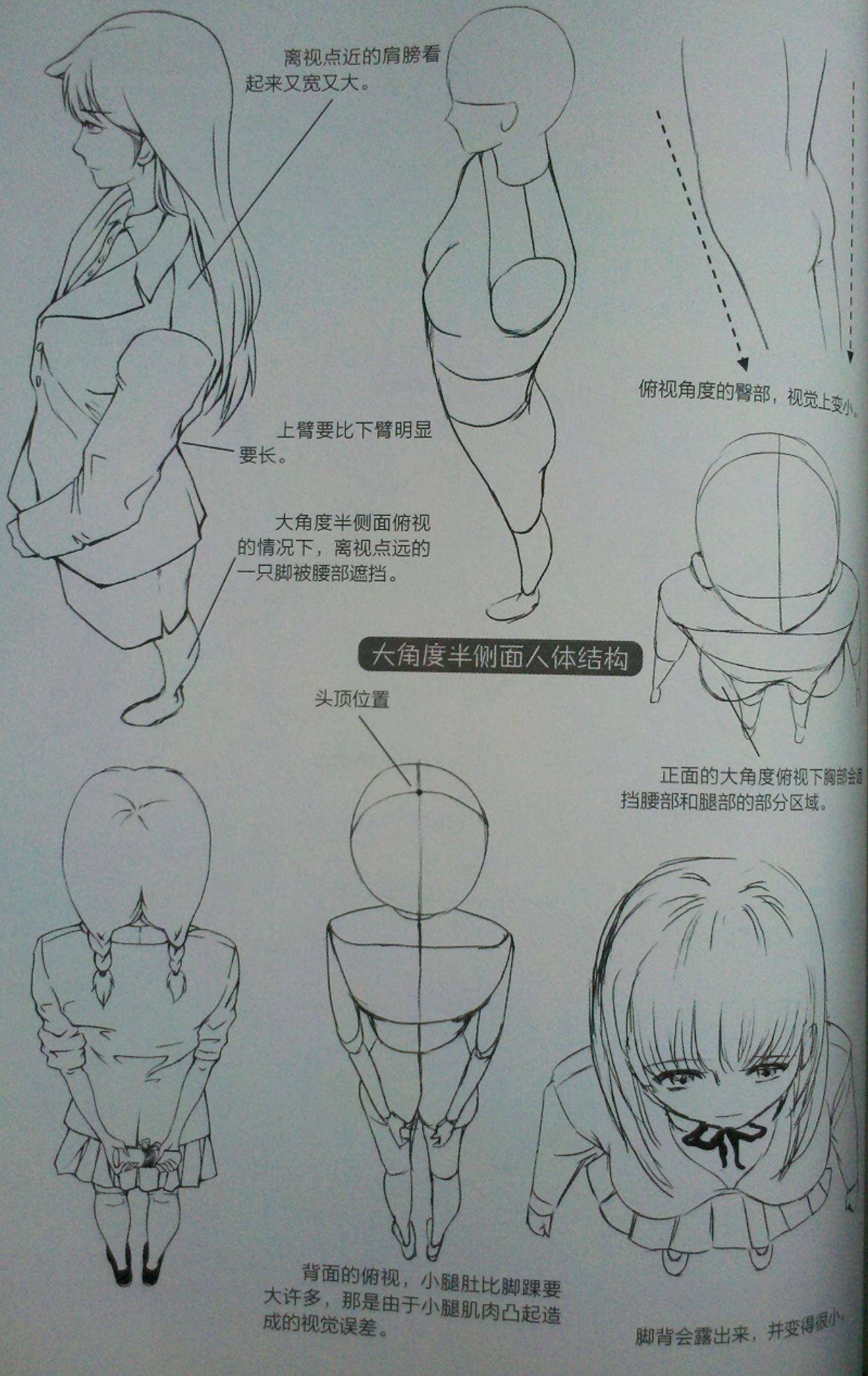
轻微俯视的情况下人体的变化不大，但是肩膀的厚度能表现出人体的俯视状态。

俯视身体的绘制流程。

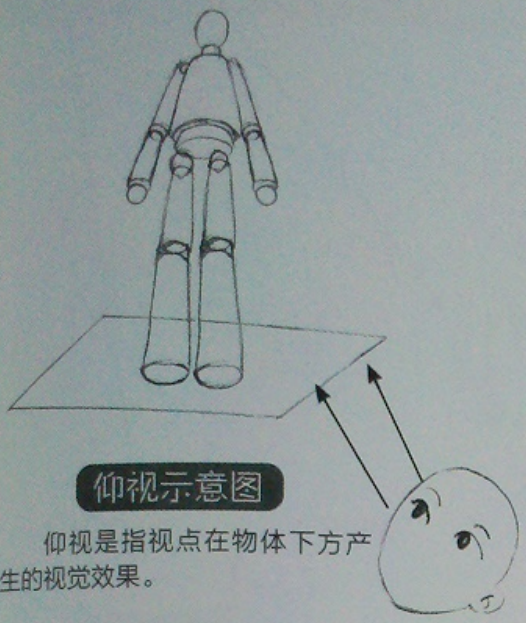


1 首先画出俯视状态下的人体动态骨架。

2 勾勒出动态下的动态结构。

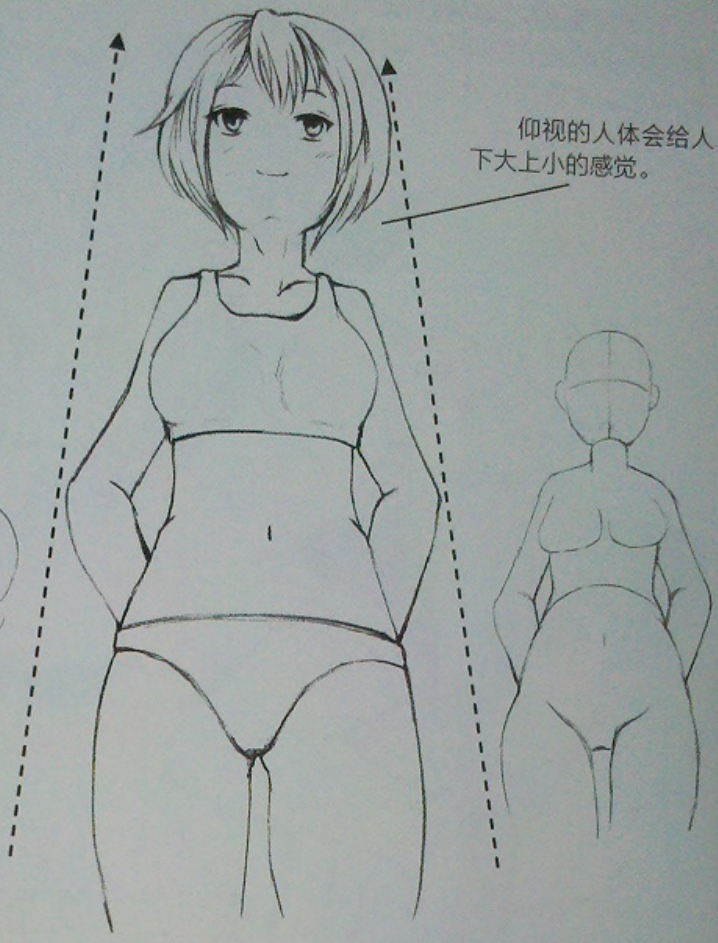

离视点近的肩膀看起来又宽又大。
上臂要比下臂明显要长。
大角度半侧面俯视的情况下，离视点远的一只脚被腰部遮挡。
俯视角度的臀部，视觉上变小。
大角度半侧面人体结构
头顶位置
正面的大角度俯视下胸部会遮挡腰部和腿部的部分区域。
背面的俯视，小腿肚比脚踝要大许多，那是由于小腿肌肉凸起造成的视觉误差。
脚背会露出来，并变得很小。

2. 仰视



仰视示意图

仰视是指视点在物体下方产生的视觉效果。



仰视的人体会给人下大上小的感觉。

仰视到一定程度时，可以看见躯干下方的中心点。

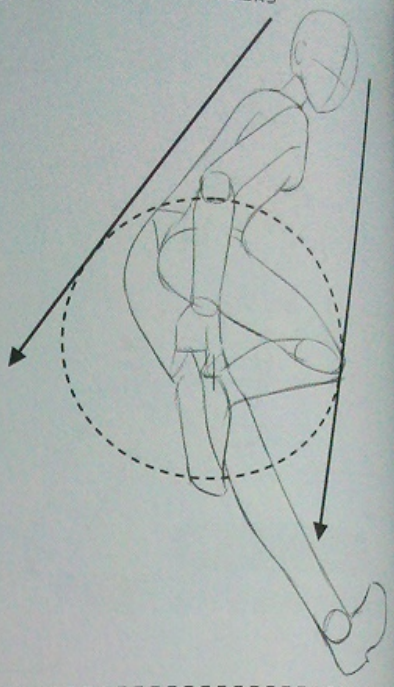
仰视效果使女性的臀部、腿部变大，感觉丰满、性感。

仰视下手在视觉上比较突出。

在人体变形时注意各部分的比例尺寸。

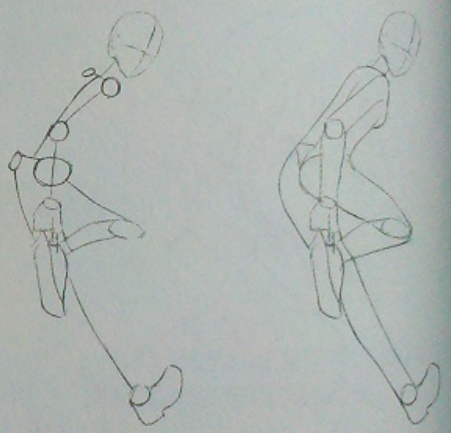
在运动状态下，轻微仰视能增强人物的动态感，特别是跑动和跳跃。

该人物的臀部、腿部有明显的透视变化。



右脚的位置离视点最近，因此最突出。

仰视跑动的绘制流程。



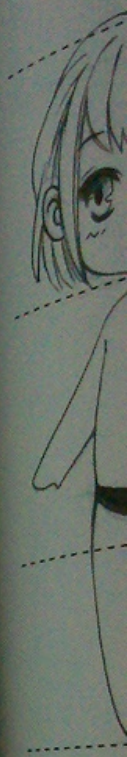
1 用简单线条勾勒出人物动态特点，注意仰视的关节点可以画得大一些。

2 在步骤1的基础上添加人体的各部分结构。

3 在人体结构上添加具体造型。

4 细化各部分的细节，绘制完成。

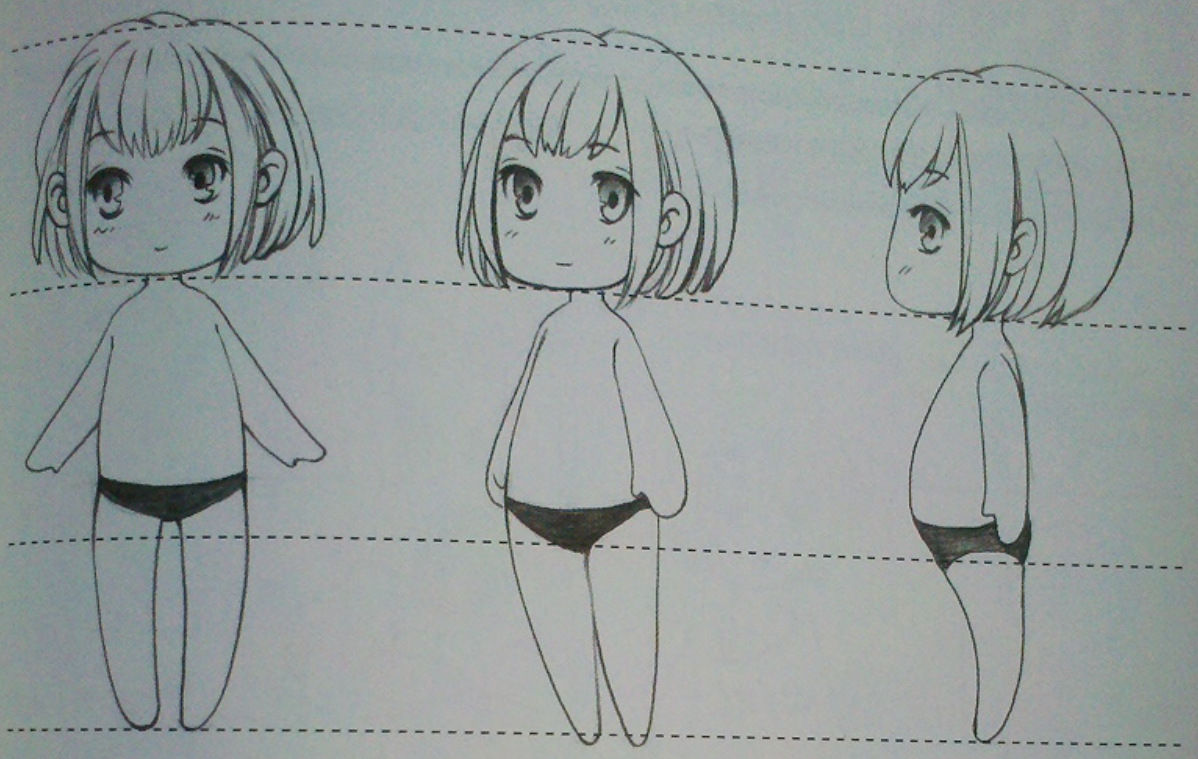
Q版角



绘制Q版
意对称性。

Q版角色的身体多角度表现

与正常头身相比，Q版角色各个角度的身体要简单得多。圆润可爱是Q版身体的总体特征。



绘制Q版角色的正面同样要注意对称性。

Q版角色的半侧面会突出身体的圆润，而缺少曲线变化。

Q版角色的正侧面突出面部和肚子的凸起，能提高可爱度。

仰视的Q版人物两腿较粗，肩膀几乎被省略。

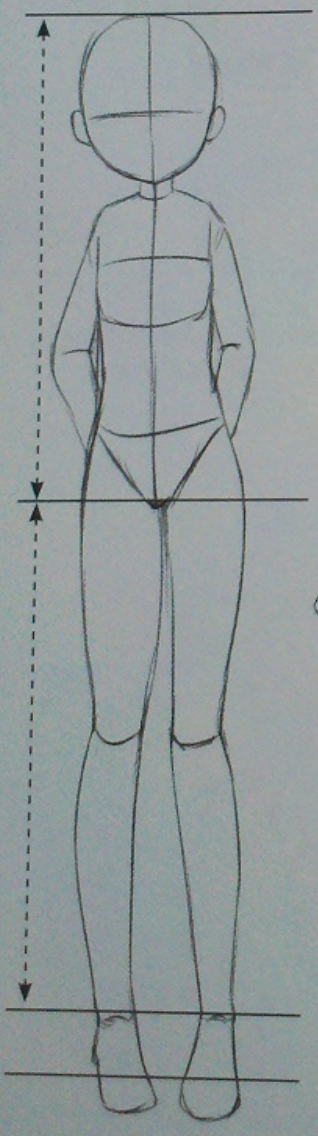
俯视的Q版人物头显得更大了。

Lesson 05 4种体型的绘制方法

由于人体脂肪和肌肉的不同，造成体型差异。下面列举匀称型、肌肉型、肥胖型和瘦弱型4种典型体型来介绍不同体型的绘制方法。

如何绘制身材匀称的角色

身材匀称的角色胖瘦适中，比例均匀。



身材匀称的角色身体轮廓较为平直，无外扩或内收的情况。

首先确定耻骨线的位置在身体的1/2处，或稍微偏上。

表现弱气少女时，肩膀尽管较窄还是很匀称。

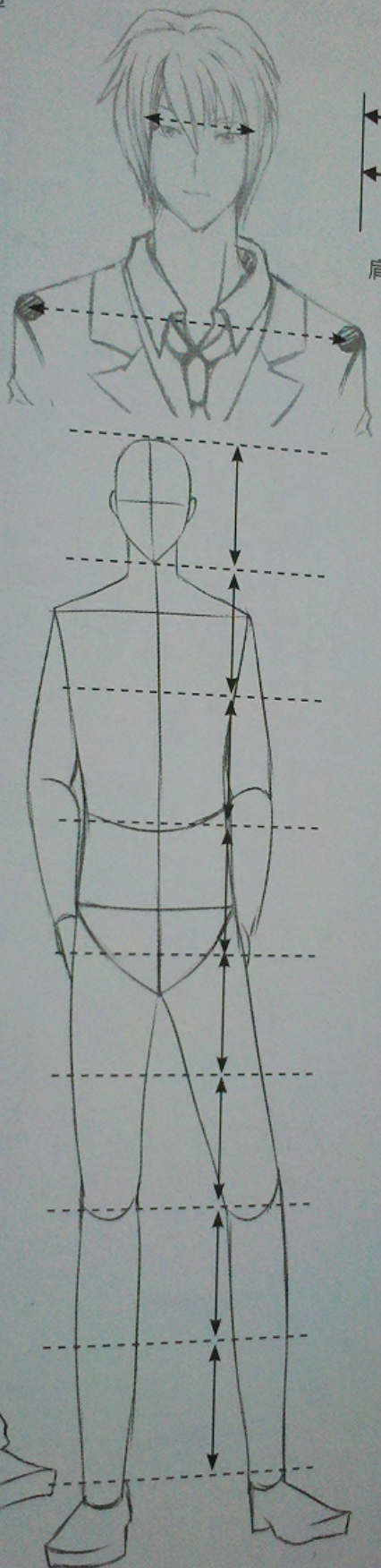
就算穿上宽松的服装，从肩膀和腿部也可看出身体的匀称。

略带紧身的服装更能显示出匀称的身材。

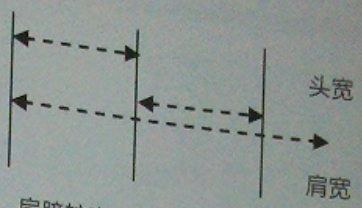
即便身体丰满腰部或腿部也不会出现太多的赘肉。

身材匀称的男性角色，拥有挺拔的身姿，在服装上褶皱分布适中。

匀称男性的腿部可以画得长一些，显得身材高挑。



8～8.5头身是好身材男性的最佳头身。



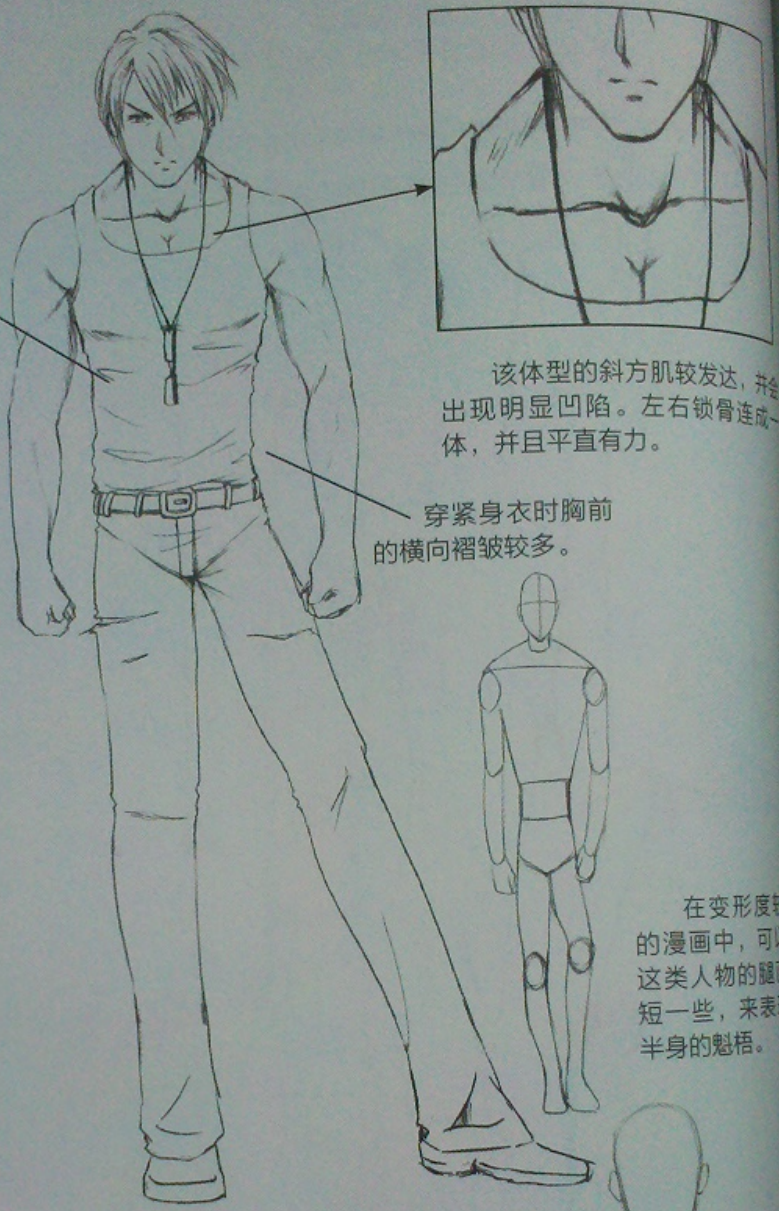
肩膀较宽大约为2.5个头宽。

身高不是决定身材匀称的必然因素，个子不高的男生也可能身材匀称。

试着绘制肌肉型大块头

肌肉型大块头角色常出现在格斗漫画中，其体型特征为倒三角形。

各部分肌肉凸起，可以使用斜排线表现。

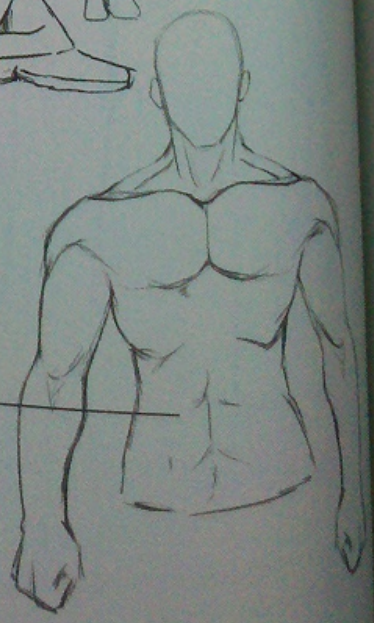


该体型的斜方肌较发达，并会出现明显凹陷。左右锁骨连成一体，并且平直有力。

穿紧身衣时胸前的横向褶皱较多。

在变形度较大的漫画中，可以将这类人物的腿画得短一些，来表现上半身的魁梧。

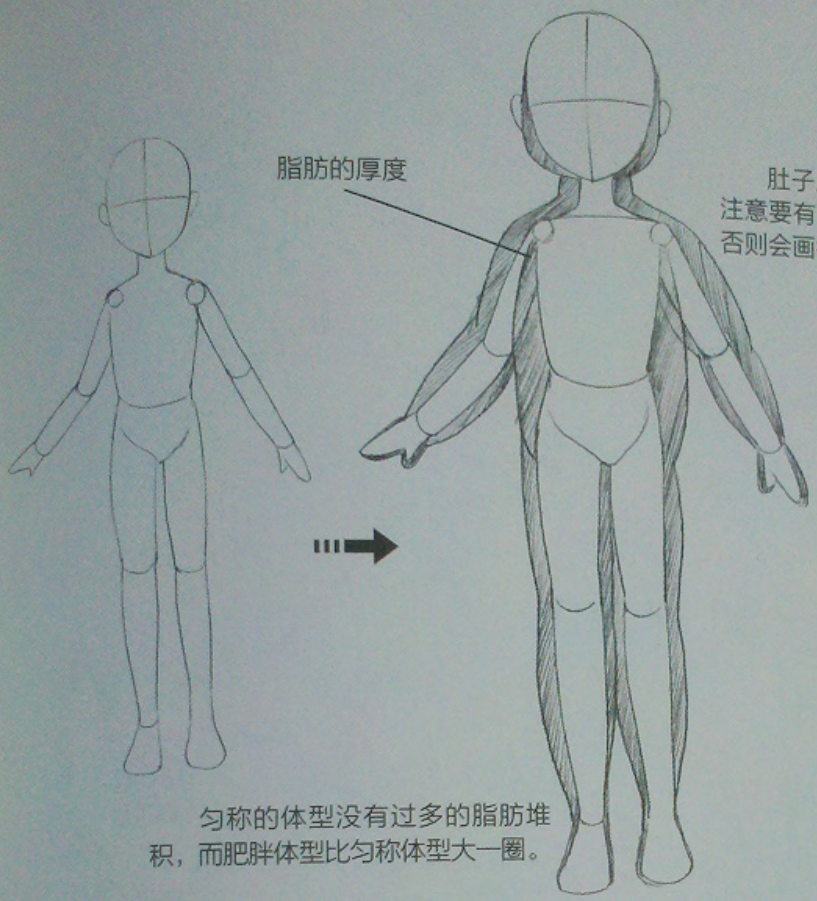
拥有发达的臀部和腿部肌肉。



腹肌呈块状，因此绘制时可以按照肌肉分块的排列去绘制。

肥胖体型的刻画

肥胖体型是脂肪过多的典型体型，由于重力作用使脂肪下垂是绘制这类体型的要点。



匀称的体型没有过多的脂肪堆积，而肥胖体型比匀称体型大一圈。

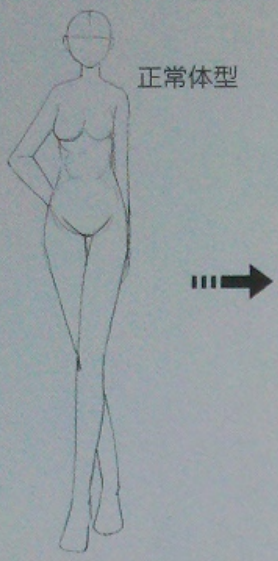
相对于正常角色，肥胖角色给人臃肿的感觉。

在变形度较大的漫画中，表现肥胖角色常忽略颈部的表现。

腿部的粗短也能很好的表现肥胖角色的体征。

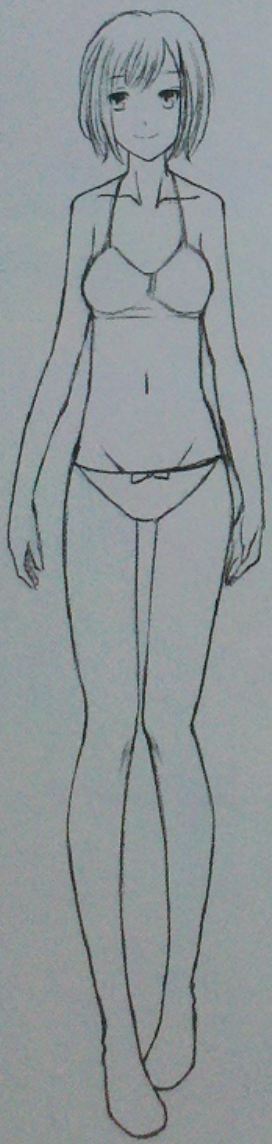
瘦骨嶙峋的体态刻画

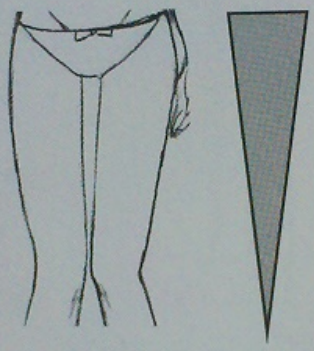
瘦弱体态整体上内收，身体关节大而突出。



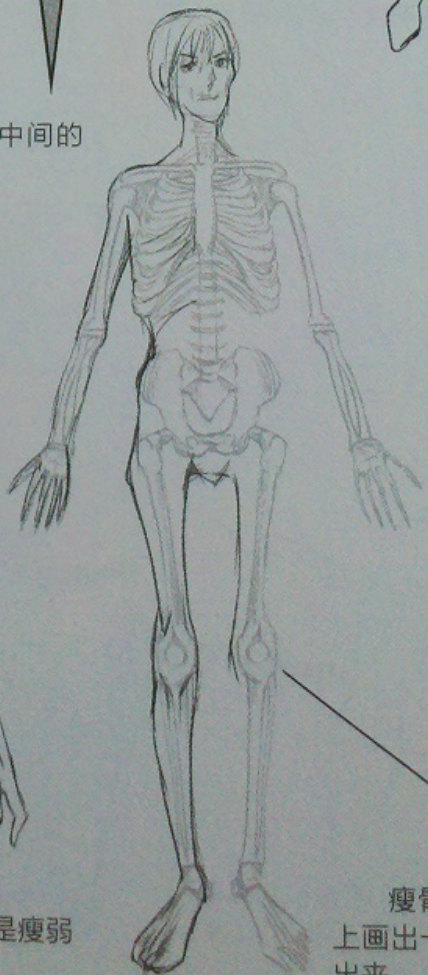
三角形的脸型更有利于刻画消瘦型人物。

瘦弱型的小孩看起来头部较大。





瘦弱的女性腿部中间的漏空区域较大。



四肢瘦弱、关节突出，是瘦弱型人物的整体特征。

瘦骨嶙峋的人物只用在骨架上画出一层薄薄的肌肉就能描绘出来。

只用在骨架
肉就能描绘

第5章

漫画的画面是由众多人物动态的瞬间镜头组合而成，绘制准确的身体动态是绘制漫画的基本要求。本章结合人体动态的基本原理，看看如何画出精确并有漫画感的动作。

人体动态基础

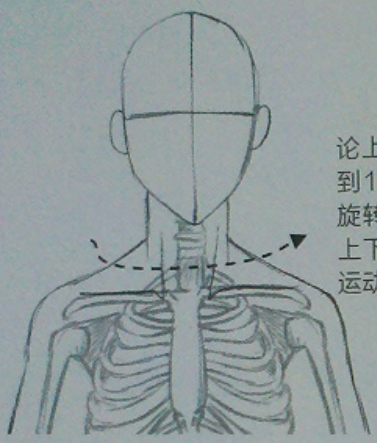
Lesson 01 人体的运动原理

人的身体是由关节连接的，所有部位的运动都是以关节为中心点进行的。

人体各部分的运动规律

颈肩、腰胯、腿臂等部位的运动构成人体动态的重要环节，这里将腰胯运动放到后面详细讲解，先看看其他4个部位的运动原理。

1. 颈部运动

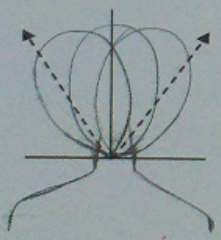


颈椎理论上可以做到180°的旋转，以及上下左右的运动。

颈椎关节是头部运动的核心。

低头（向下运动）

抬头（向上运动）



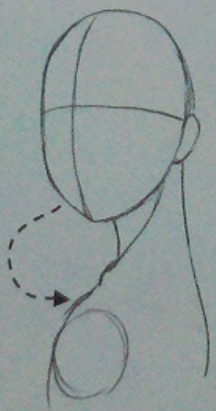
头部的左右运动。绘制时注意头发的走向始终保持垂直。

右偏

正

左偏

左右的扭转与左右运动不同，是以颈椎为中心，向左或向右的扭动，后面的章节会详细讲解扭头的画法。

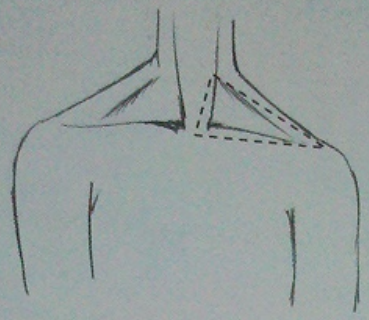


侧面的扭头，面部为半侧面状态。

背面的扭头，面部不宜画得太正，正侧面为好，否则有些别扭。

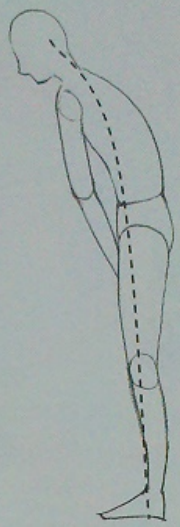
2. 肩部运动

放松状态下的肩部自然下垂



肩部运动是由锁骨、肩关节、斜方肌共同完成的。

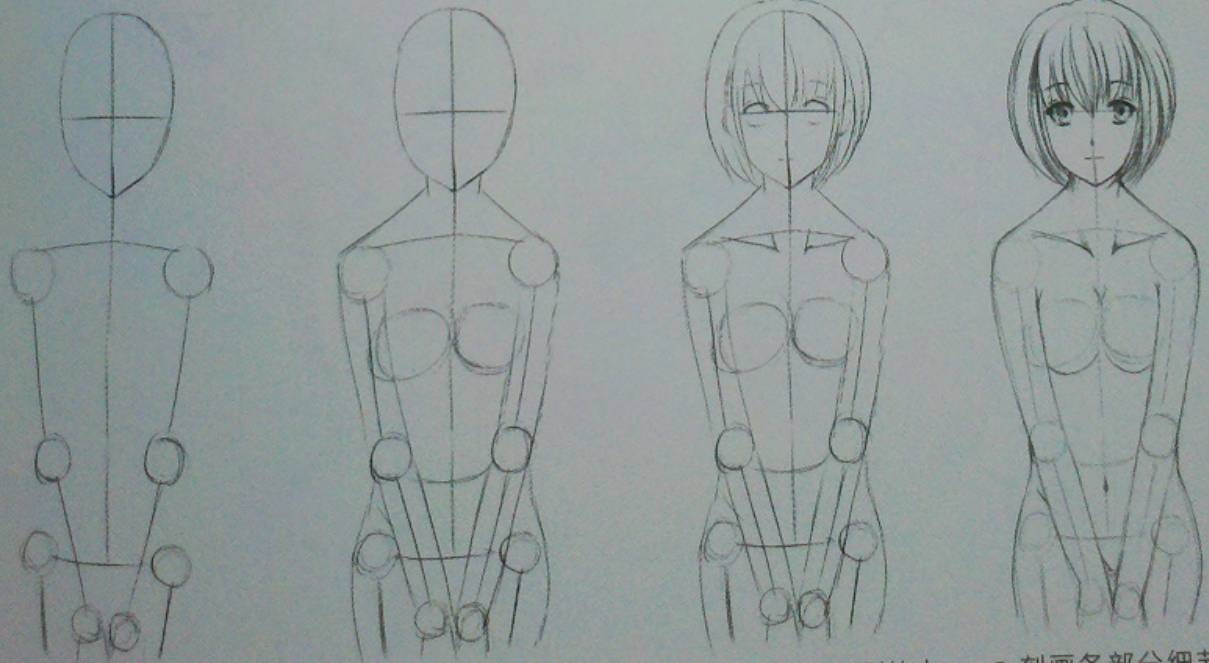
刻意垂肩的情况。



垂肩到一定程度会引起腰部的弯曲。

手提重物时，肩膀向上收紧，形成耸肩动作。

放松时垂肩的绘制流程。



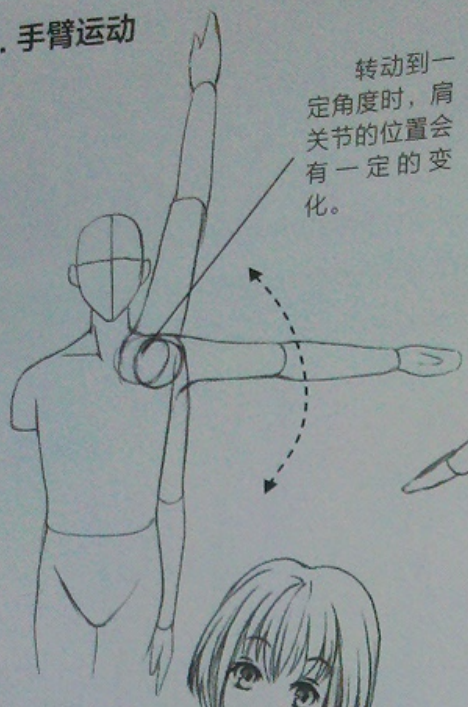
1 用圆圈表示关节，绘制出人物放松垂肩的动作。

2 在动作图基础上绘制出人体结构。

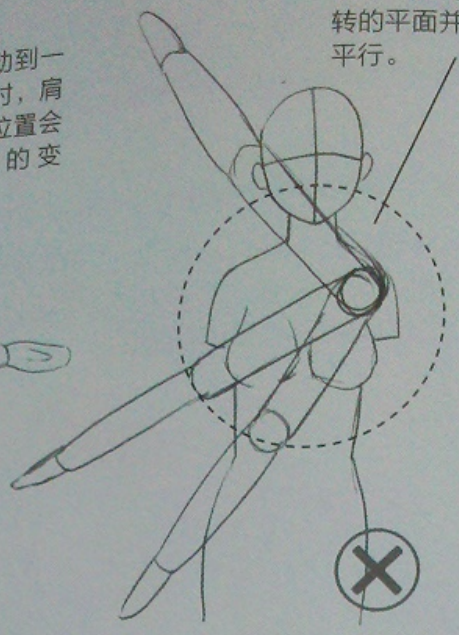
3 添加五官和发型的大致轮廓。

4 刻画各部分细节，画出人物锁骨、肚脐等局部。

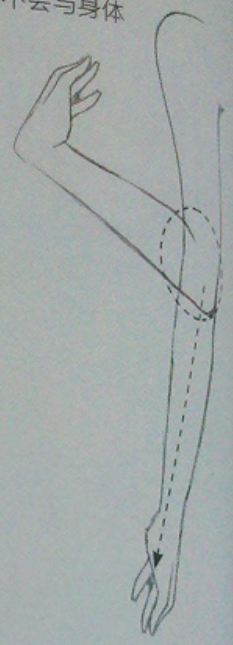
3. 手臂运动



转动到一定角度时，肩关节的位置会有一定的变化。



手臂可绕肩关节做360°旋转，但这个旋转的平面并不会与身体平行。



上臂可绕肘关节做180°屈伸。

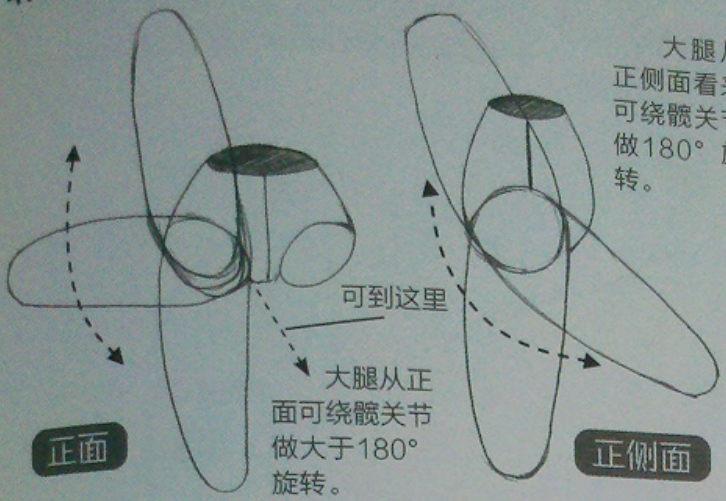
这里将肩膀往外送时，可使手臂看起来很长。

身体向上提升，有仰视的效果。

手臂的动态多种多样，在第4章已进行过介绍，可以查看前面的内容以巩固该知识点。

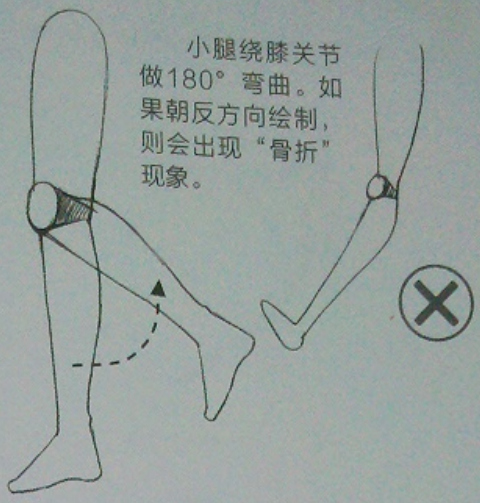
绘制手臂的运动时，主要注意随着手臂的拉伸和收缩，而造成的身体结构上的变化。

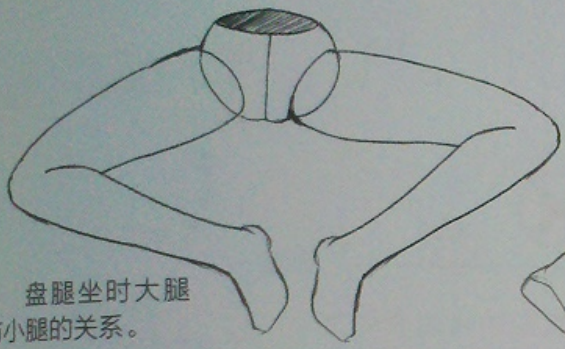
4. 腿部运动



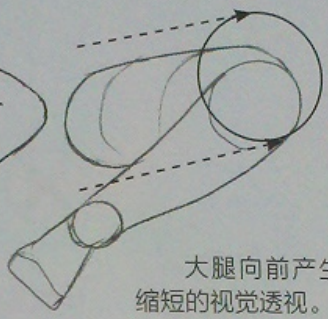
大腿从正侧面看来可绕髋关节做180°旋转。

小腿绕膝关节做180°弯曲。如果朝反方向绘制，则会出现“骨折”现象。

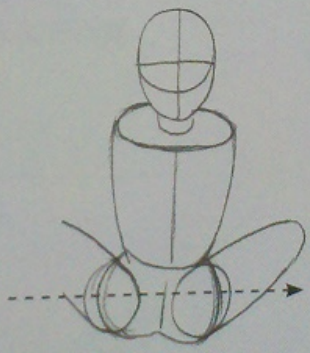




盘腿坐时大腿与小腿的关系。



大腿向前产生缩短的视觉透视。



这种坐姿大腿不会呈直线。而是向上构成V形。

刻画抬腿动作时，要注意身体有倾斜，太直会使动作比较僵硬。

抬腿时大腿的交叉关系。

动态线是画好流畅动作的关键

动态线是体现人体运动方向和姿态的一条虚拟线条。掌握好动态线有助于画出流畅自然的动作。

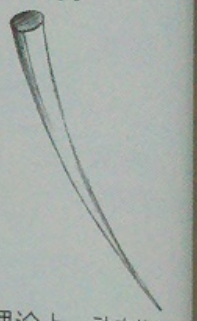
这个动作的动态线基本与地面垂直。

地面

地面

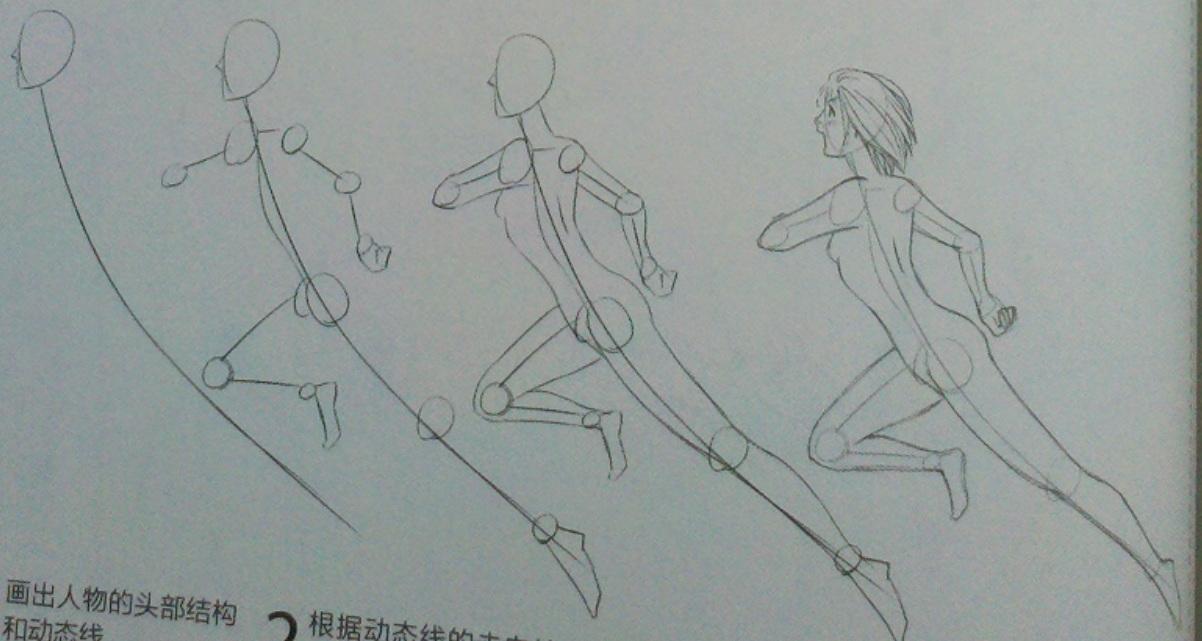
如果动态线的方向改变，画出来的人物会有不平衡的感觉。

摔倒的动态线有可能会与地面平行。



理论上，动态线也有可能产生透视。

使用动态线绘制奔跑的人物。



1 画出人物的头部结构和动态线。

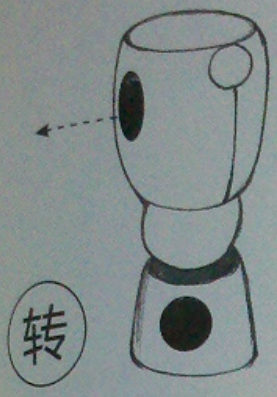
2 根据动态线的走向绘制出人物运动的姿势。

3 进一步画出人体的肌肉结构图。

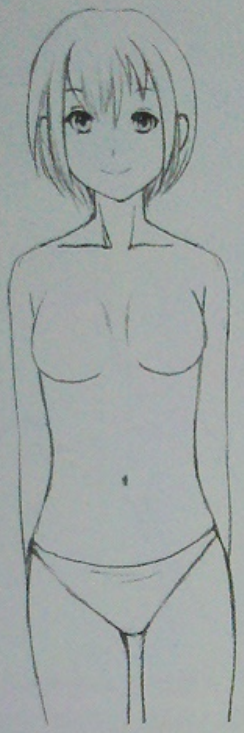
4 添加人物造型，注意头发的飘动与动态线方向一致。

要动感就要“扭”起来

很多学习者对画出动感流畅的姿势深感头痛，其实只要将人物的腰部进行合理扭转就可以轻松解决动态僵硬的问题。

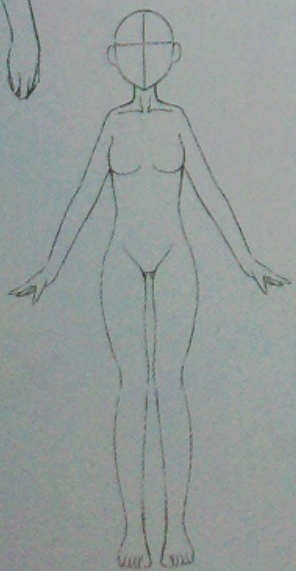


腰部的扭动是身体扭动的关键。



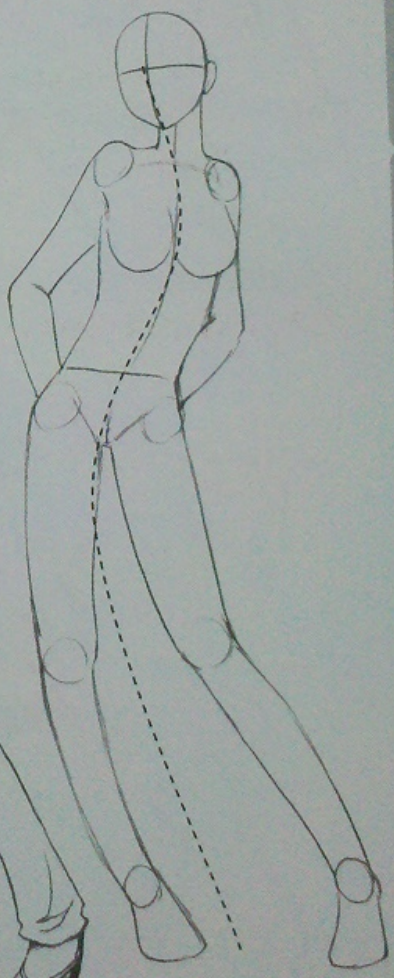
正面静态站立有左右对称的美感，但缺乏动感。

女性扭动的躯干显得更加妩媚。



僵直的站着显得很静态。

向右送胯的站姿显得更加自然有动感。



整个身体动态线呈S形。

着装后，人体的扭动主要表现在衣服的褶皱上。

轻微的扭动，虽然幅度很小，还是比僵直的动态更有张力。

以腰部为中心形成的扭动。

人物的上半身有向右转动的趋势，而胯部则朝向正面。

但是扭动的姿势不能过分，有时候过分的扭动会使动作反而变得别扭。

正常的接球姿势

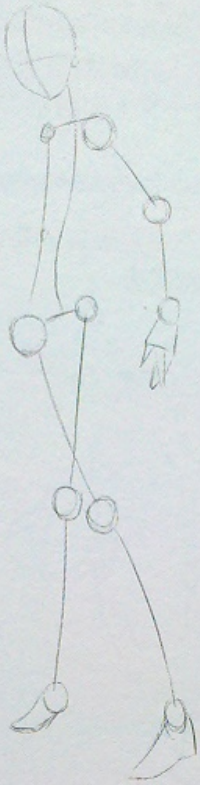
上身刻意的扭动使人物失去重心。

整个动作失去了平衡。几乎是不可能完成的过分扭动。

回身时身体扭动的状态。

上半身扭转，下半身朝前方，腰部形成拉伸褶皱。

回身的绘制流程。



1 画出人物背面转身的动态结构。

2 根据动态结构画出人物的身体结构。

3 为人物添加上五官和发型。

4 刻画人物的五官并为其添加上合适的衣服。

Lesson 02 绘制经典的上半身动作

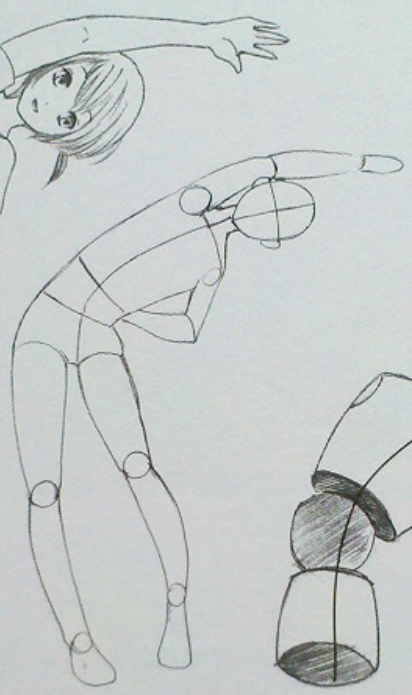
上半身动作是人物动态表现的根基，躯干的侧转和扭动主要靠脊椎完成。下面详细了解一下上半身动作的绘制技巧。

绘制弯曲的上身动作

上半身的弯曲主要分为左右侧弯、前倾和后仰4种典型的状态。

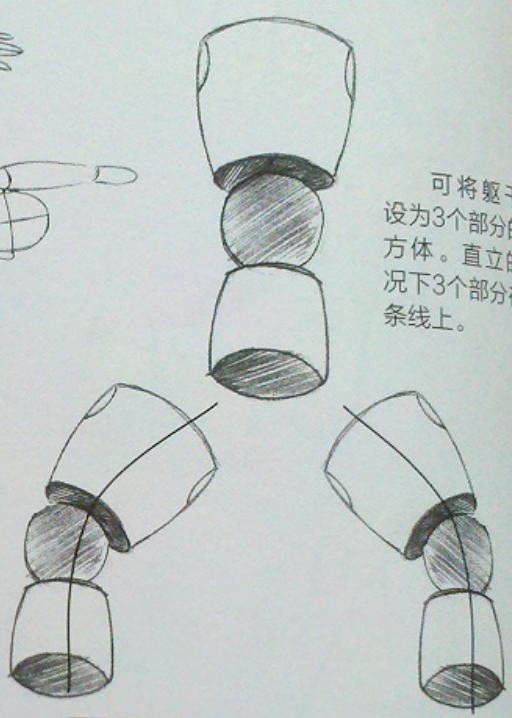
弯腰时，腰的两侧一边拉伸，一边收缩。

腰部侧弯时，两腿要自然分开，否则就会失去重心。



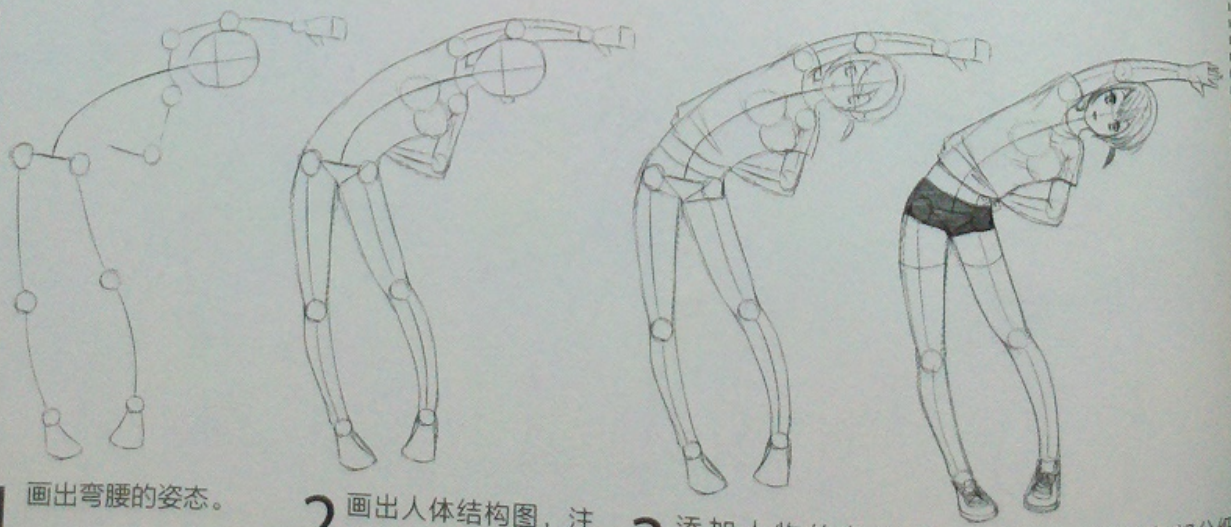
动态结构图

可将躯干假设为3个部分的立方体。直立的情况下3个部分在一条线上。



左弯　右弯

侧弯腰动作的绘制流程。

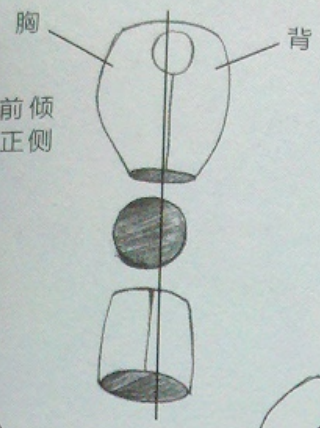


1 画出弯腰的姿态。

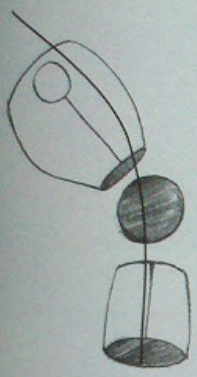
2 画出人体结构图，注意胸部受重力向下。

3 添加人物的各个细节。

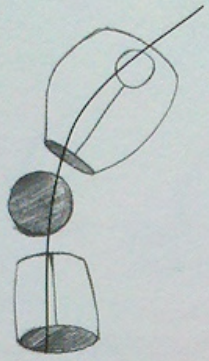
4 细化人物的各部分细节，涂黑短裤以丰富画面色调。



躯干的前倾和后仰，从正侧面进行观察。

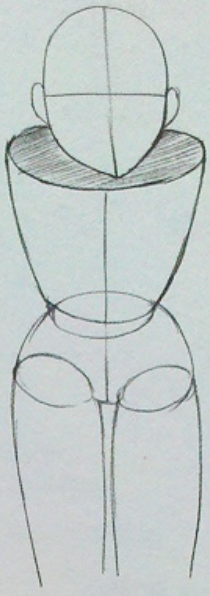


前倾

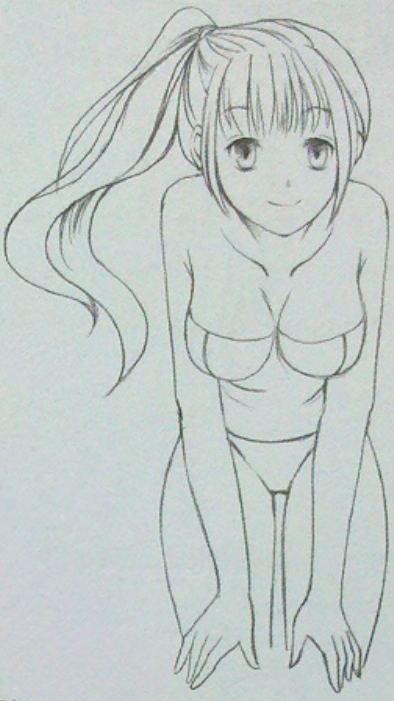


后仰

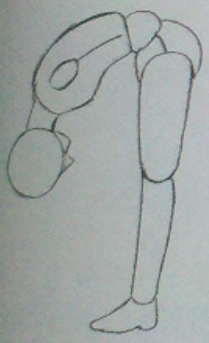
上半身在正常情况下能弯曲到以下两个极限。



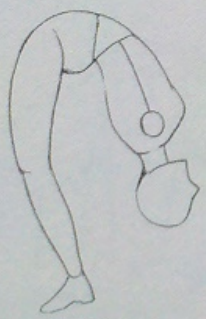
正面看弯曲的腰部被胸部遮挡。



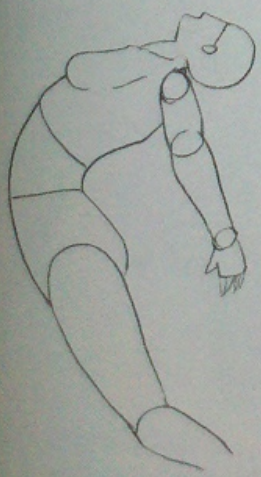
腹部会产生很多的向下弯曲的褶皱线。



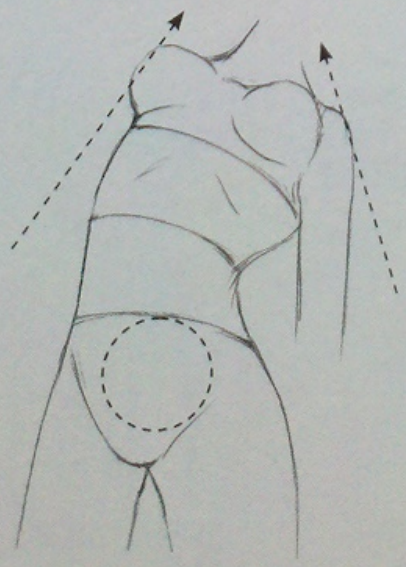
前弓



后仰



正侧面后仰

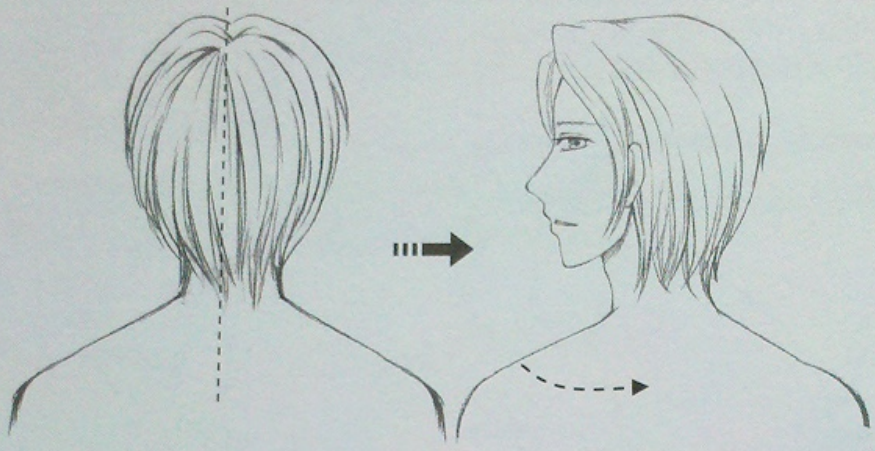


半侧面后仰

半侧面后仰，腰部以上部分呈仰视状态，而以下部位则是平视状态。

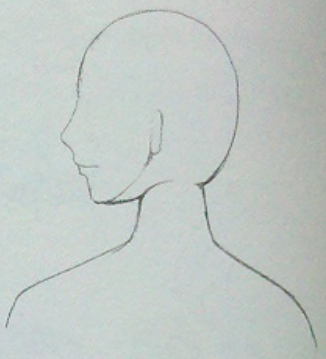
绘制回眸的动作

依靠颈椎的扭转带动全身的运动是回眸动态的要点。

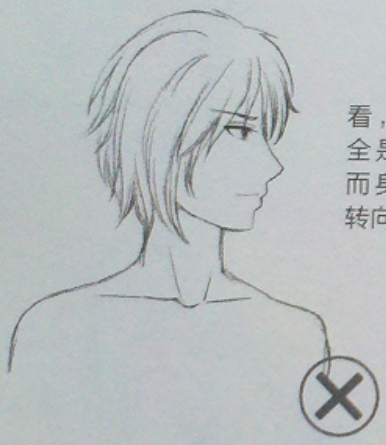


头部未扭转，左右对称。

而回眸时，肩膀一般会跟随转向，发生侧转。



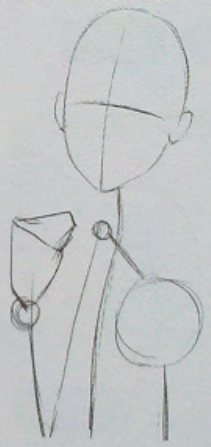
绘制时注意头、颈、肩的连接。



从正面向后看，面部不应完全是是正侧面，而身体没有发生转向。

身体侧向，而面部呈半侧面时也是回眸的表现。

回眸的绘制流程。



1 画出人物胸部以上的动态图，注意两肩的近大远小。

2 根据动态画出人体的结构。

3 在结构基础上绘制出人的五官、发型和服装道具。

4 刻画线条的细节，突出眼睛等重点部分。

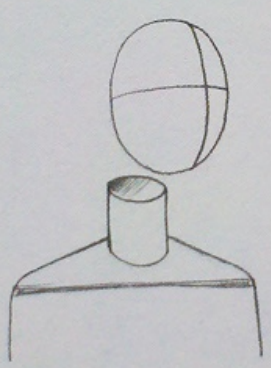
回眸加低头的情况。

绘制时注意颈部的筋与耳根相连接。

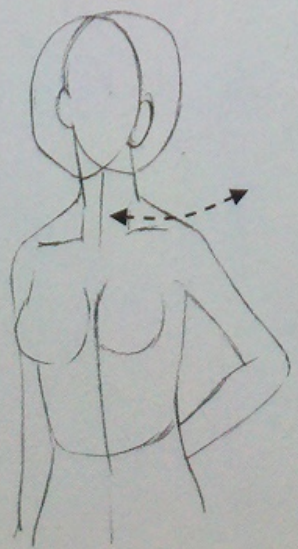
头扭动幅度很大的情况，头不可能还保持竖直。

这时头会产生偏向，形成抬头的效果。

头部向左侧回眸，身体向右侧回转的情况。



向后望的头、颈、肩穿插。

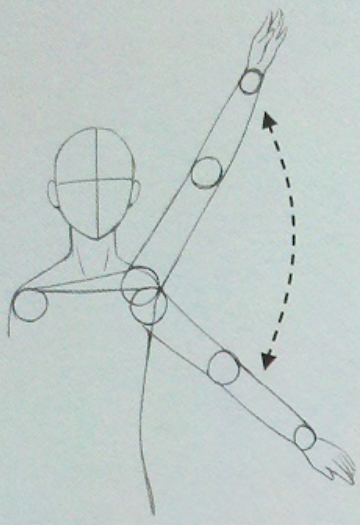


这种情况头部不宜扭转角度过大。

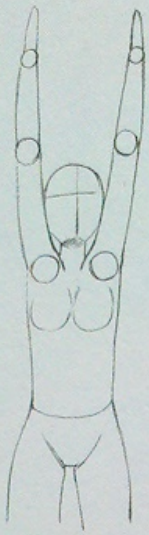
肩膀微耸加上回眸的动态，表现出少女羞涩的感觉。

绘制抬臂的动作

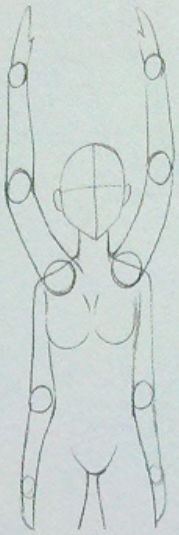
抬臂是一个典型的上身动作，它带动了整个上体的提升。



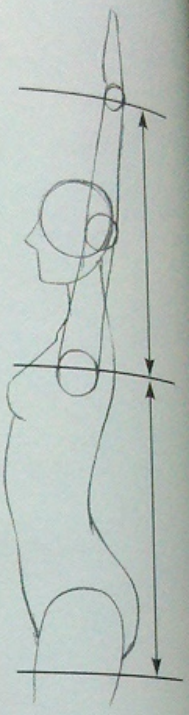
手臂侧面抬伸，抬得越高，关节位置会微微向上偏移。



双手使劲上提时，身体会稍微拉长。



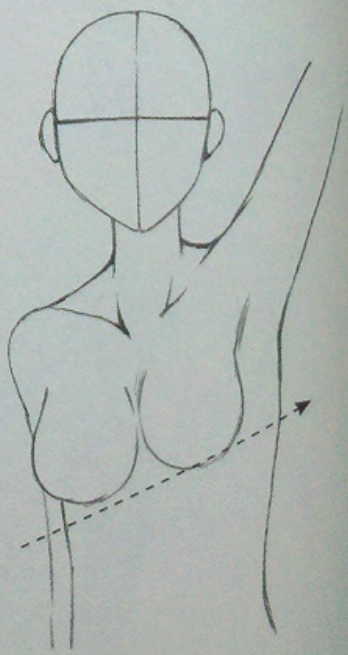
双手放松的上抬，却不会出现身体拉伸的情况。



绘制手臂向上伸直时，要保持臂长。

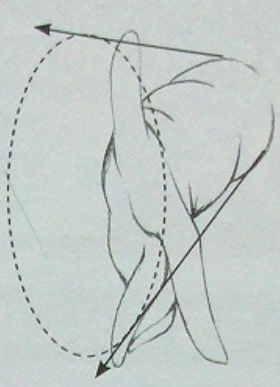
半侧面双臂抬起时，胸部位置抬高。

锁骨与手臂呈衔接之势。

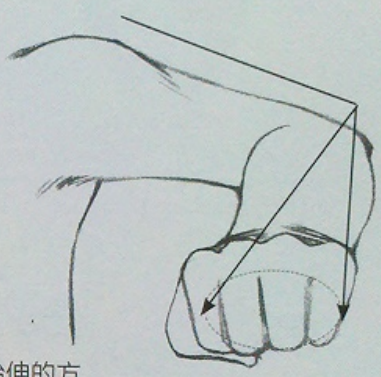


单臂上提时，抬臂一侧的乳房位置比另一侧高。

前臂的抬伸容易形成透视变形。

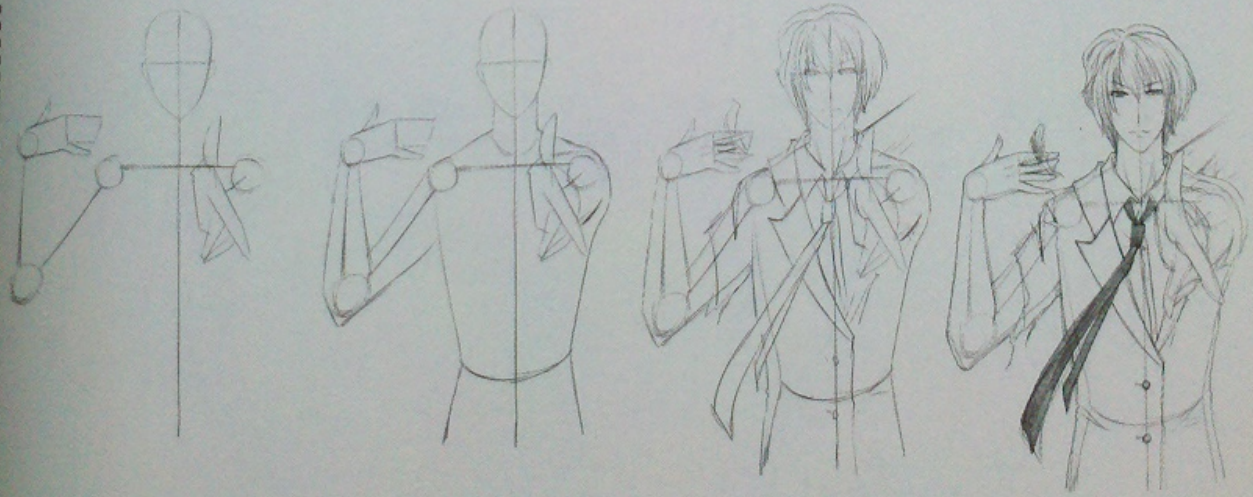


整个手臂伸向视点，根据远近法则变短。



前臂和上臂抬伸的方向不一致时，其形成的透视变形率不一致。

前臂抬伸动态的绘制流程。



1 绘制出身体上半身的动作图，注意左手的极端透视表现。

2 刻画出人体结构图。

3 深化人物的造型以及各部分的表现。

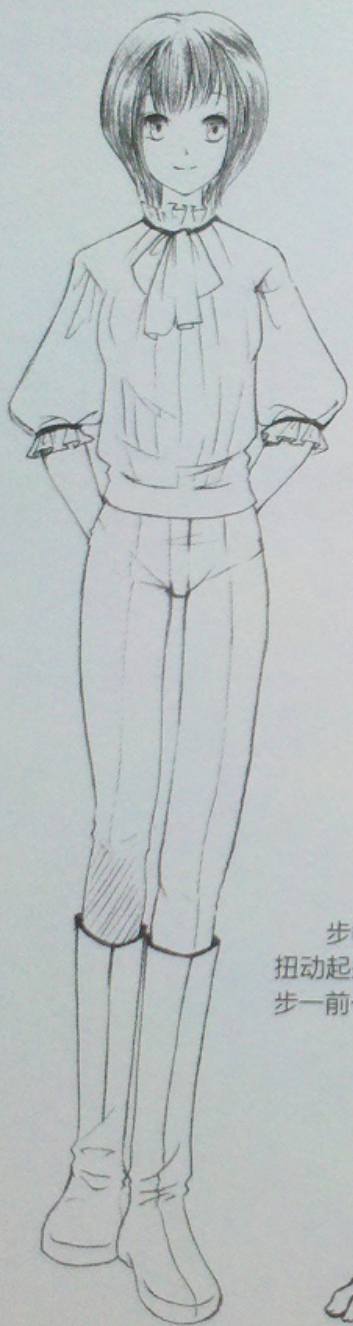
4 刻画细部，增加发丝、羽毛、褶皱等细节。

Lesson 03 腿的动态表现

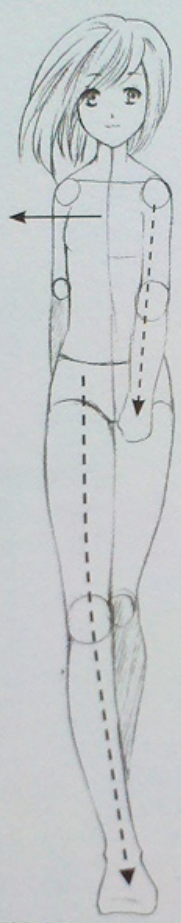
之前讲过腿部的运动规律，本小节着重讲解腿部在各种动态中的运用，以及这些动作的绘制要领。

行走与奔跑时腿脚的动态

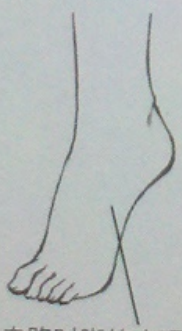
行走与奔跑时，腿脚做一前一后的交替运动，根据幅度的差异又有显著的变化。



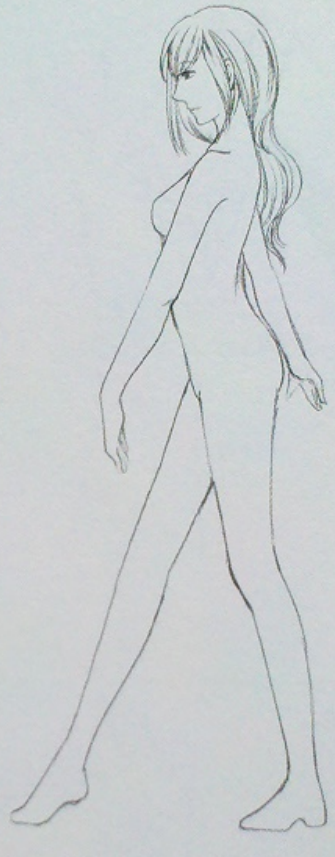
正面步幅较小的情况下，上半身不发生扭动。只有脚的前后关系能表现出人物行走的姿态。



步幅较大时，上半身扭动起来，手臂也跟着脚步一前一后摆动。

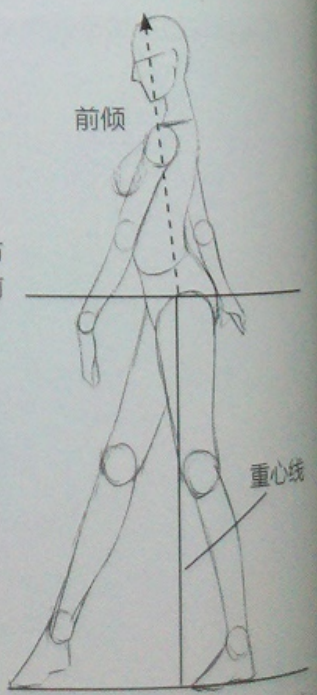


走路时脚的表现与踮脚的姿势相仿。

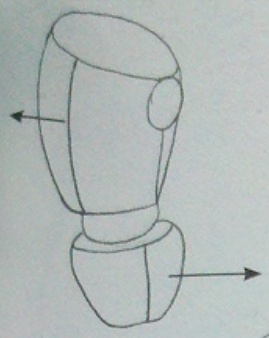


走路的正侧面。脚与手的交叉要合理。身体前倾。

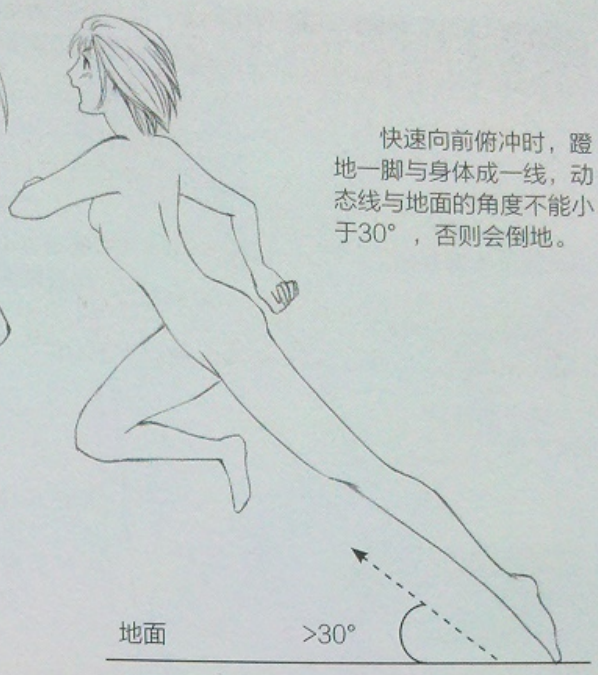
走路的背面效果。



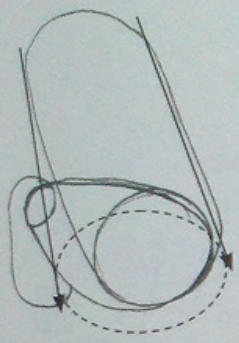
绘制时还要注意身体的重心。



跑步时身体的扭动幅度比步行大得多。



快速向前俯冲时，蹬地一脚与身体成一线，动态线与地面的角度不能小于30°，否则会倒地。

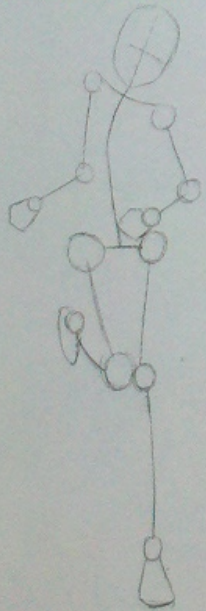


正面迈出的腿产生了严重的透视变形，膝盖明显变大。

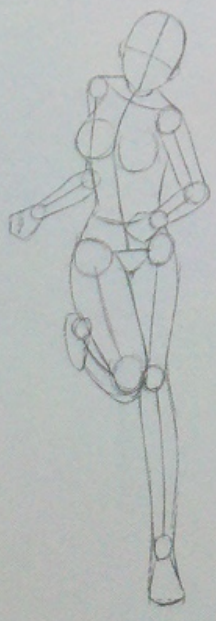
正面奔跑时，身体前倾，有送肩的动态。

悬空的蹬地脚呈放松状。

跑步的绘制流程。



1 先绘制出人物正面跑步的身体动作示意图。



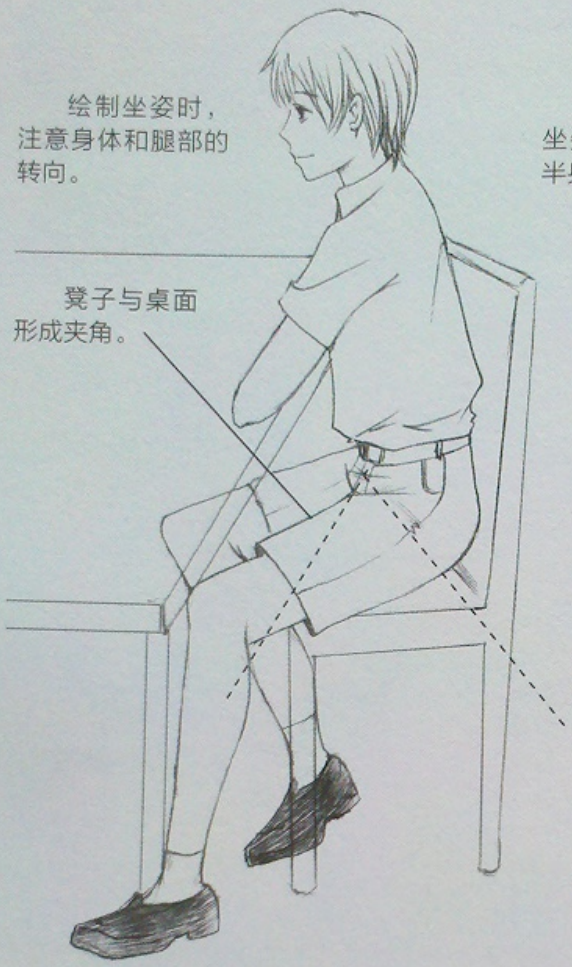
2 再画出人物的体型特点，注意弯曲腿的透视。

3 绘制出人物的具体形象和装扮。

4 刻画人物的面部及身体细节，完成。

坐下时腿部的变形

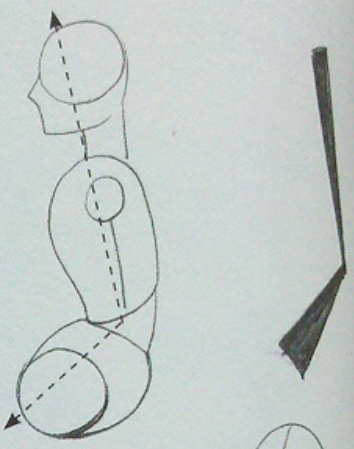
在坐姿的描绘中，腿部的变形是一个难点。下面看看坐下时的腿应该怎么画才准确。

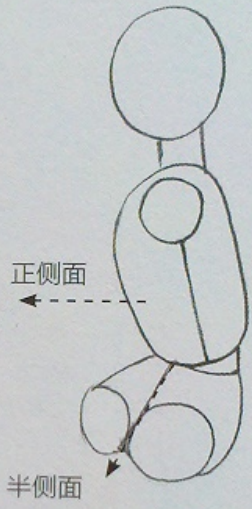


绘制坐姿时，注意身体和腿部的转向。

凳子与桌面形成夹角。

正侧面情况下，坐姿呈弓形弯曲，上半身前倾。

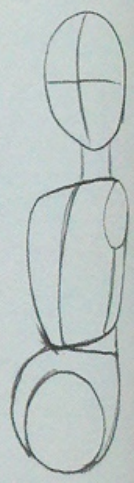




正侧面

半侧面

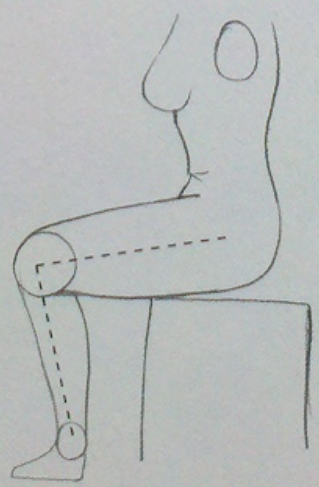
坐下时身体上半身为正侧面，下半身为半侧面的情况也很常见的。



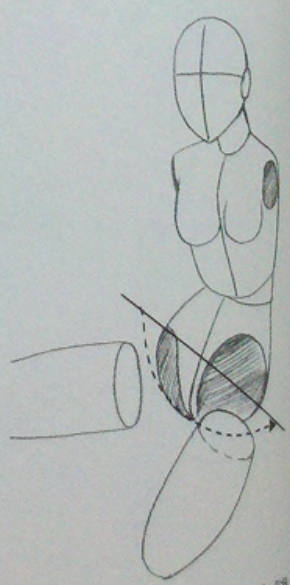
上半身为半侧面，下半身为正侧面的坐姿不多见。

绘制坐姿时要注意的小细节。

坐下时腰部弯曲幅度较大，腹部会形成褶皱。



凳子的高度与小腿同高时，小腿与大腿的夹角成90°为标准坐姿。

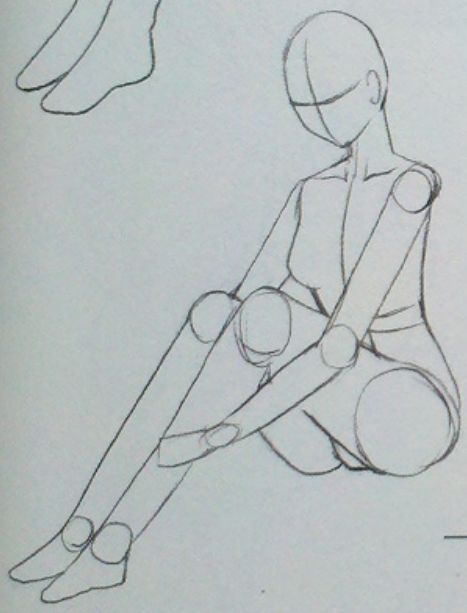


在绘制坐姿时，注意大腿的朝向，其范围在身体前方的180°圆周内。

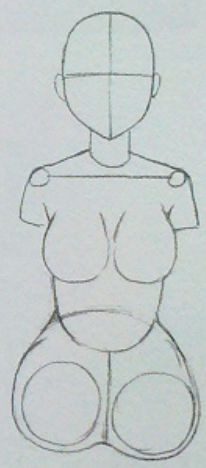
漫画中常见女生抱腿坐的情况，显得人物清纯可爱。

稍带仰视的角度可以从下方看见另一只大腿。

背面抱腿坐时，注意双手和双腿的交叉关系。



半侧面抱腿坐结构图。



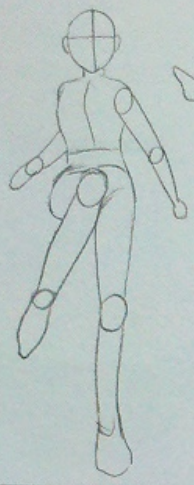
正面的坐姿，大腿横切面正朝观察者。

上身直立，臀部与大腿的变形在透视下变短。

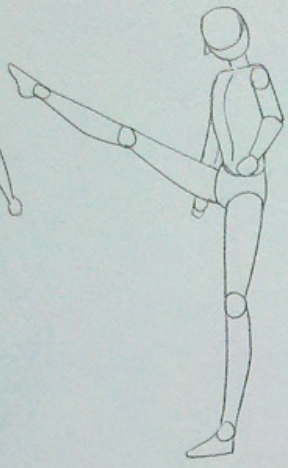
小腿与大腿挨紧的抱腿坐姿，表现出人物害怕忧虑的内心情绪。

如何表现踢腿动作的张力

踢腿是格斗漫画中常见的一种姿势，如何使踢出的腿表现得更有张力，这里举几个例子为大家讲解一下。



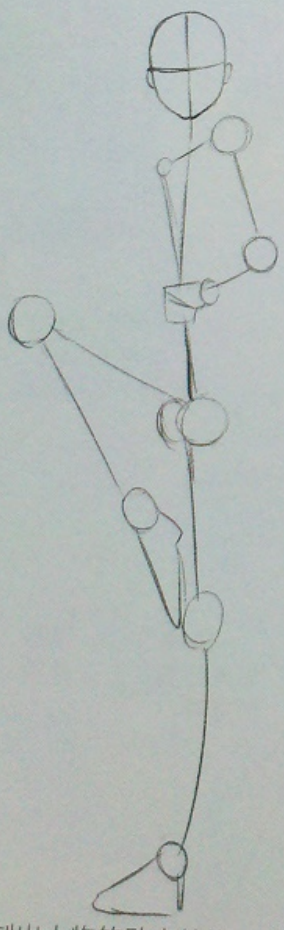
准备踢腿前



半侧面踢腿

稍带仰视角度的踢腿

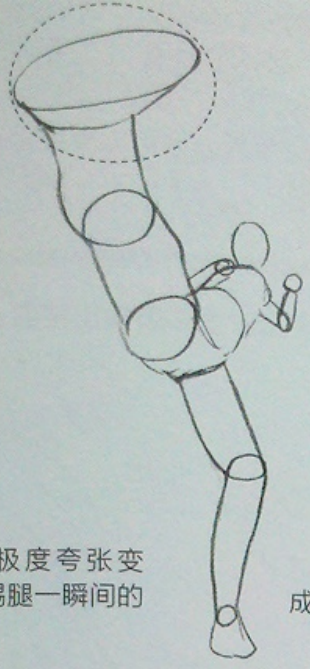
绘制踢腿动作时，注意表现出踢腿一瞬间的张力。可以加入些许仰视效果。



1 绘制出人物的动态结构，使用仰视的表现手法。

2 刻画出人物的身体，强调大腿以表现出性感。

3 最后细化人物的五官及服装，一个准备踢腿的人物就绘制完成了。

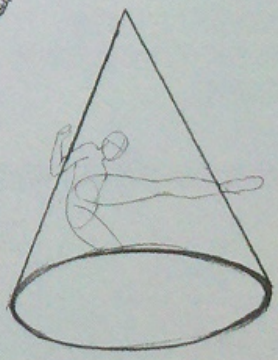


对脚底进行极度夸张变形，表现出人物踢腿一瞬间的力量感。

身体与腿的比例失衡，造成了踢腿瞬间的冲击感。

镜头在踢出腿的斜下方。

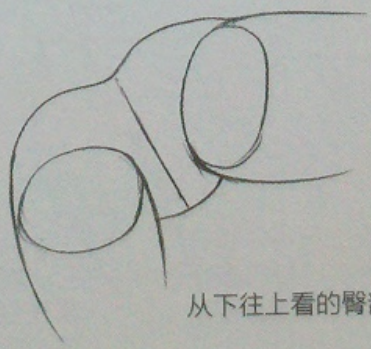
腿部线条的虚化表现出速度感。



仰视效果。

镜头在踢出腿的下方。

人体上半身的扭动表现出踢腿的招式为360° 的回旋踢。



从下往上看的臀部结构。

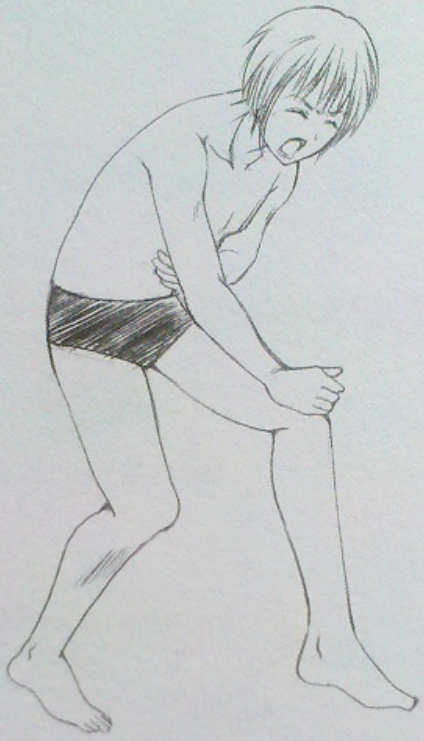
Lesson 04 情绪的身体表现

肢体除了表现一些具体的行为动作外，还可以反映情绪的变化，下面看看几种较典型的肢体语言如何绘制。

表现疼痛时的身体蜷曲状态

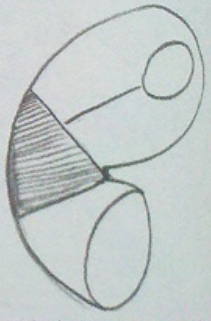
疼痛时身体表现出蜷曲、抽搐、紧绷等特点。

肩膀的弯曲状态。



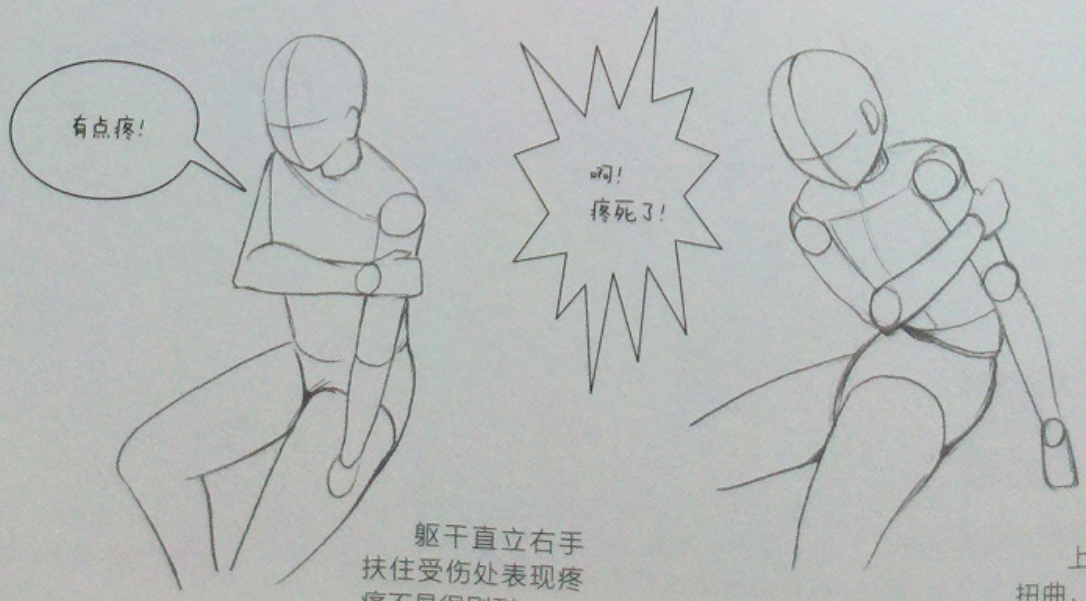
八字眉，大张的嘴巴表现出极度痛苦的神情。

左手扶住右边肋骨，双腿半蹲表现出胸部受伤非常痛苦的瞬间。



疼痛时身体自然蜷曲。

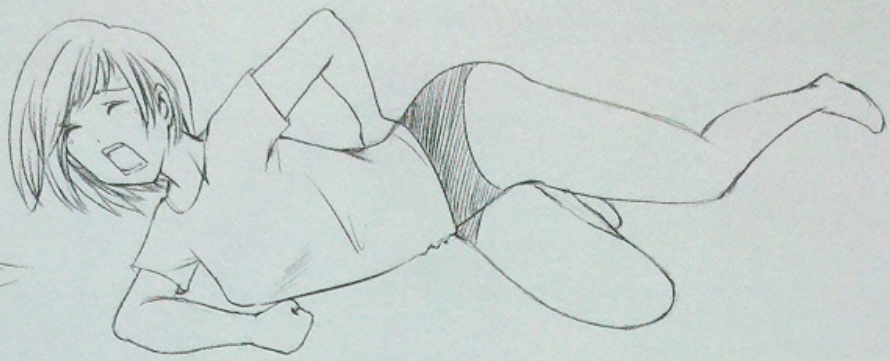
躯干的弯曲程度代表了疼痛的程度。



躯干直立右手扶住受伤处表现疼痛不是很剧烈。

上身转体、腰部扭曲，表现疼痛剧烈导致全身紧绷。

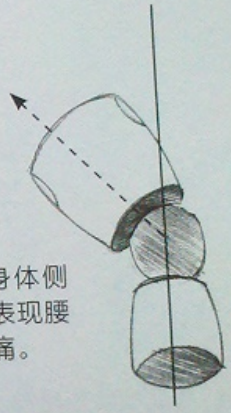
头侧向一边也是痛得大叫的典型特征。



跌倒在地表现疼痛得已经无法支撑身体的直立。

低垂的头加上面部的阴影线，表现出强忍疼痛的表情。

腹部疼痛的典型动作是双手捂着肚子，半蹲或全蹲在地上。

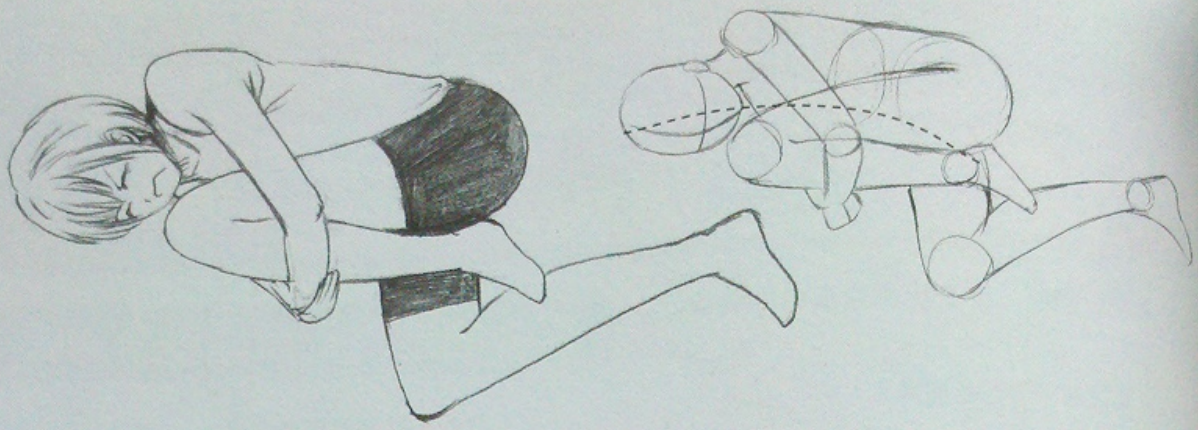


身体侧弯，表现腰部疼痛。

上身前倾，可见肩膀的厚度。

双膝紧闭是女孩子疼痛时的特点。

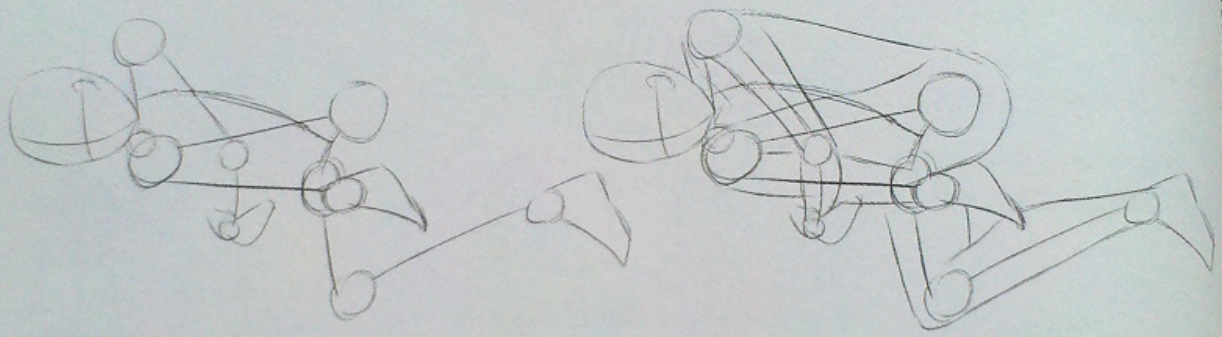
有时候手腕的疼痛也可以放到腰间按压。



倒地、双手紧抱腿部，并挤压于胸前，是典型的腿部受伤动态。

这时的身体蜷曲程度最大，大腿与身体几乎贴合。

腿部疼痛时身体蜷曲的绘制流程。



1 绘制出人物疼痛时的身体弯曲状态，注意手脚的交错。

2 根据动态绘制出人物身体的结构，注意身体侧卧的状态。

3 绘制出人物痛苦的表情。

4 刻画头发、五官以及身上的服装。

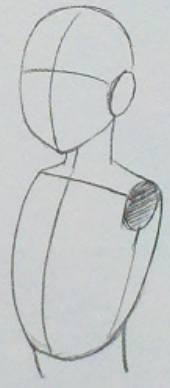
表现开心时的跳跃状态

开心的典型动作是外张型的，跳跃能恰到好处得表现这一情绪。

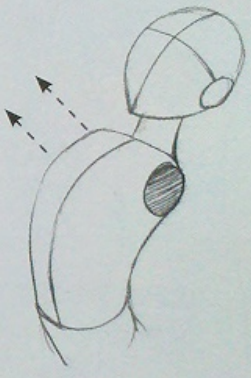
双腿同时屈膝，是双腿起跳的特点。

绘制开心得跳起来的动态时，要融合跳跃和开心的肢体语言两种动作特点。

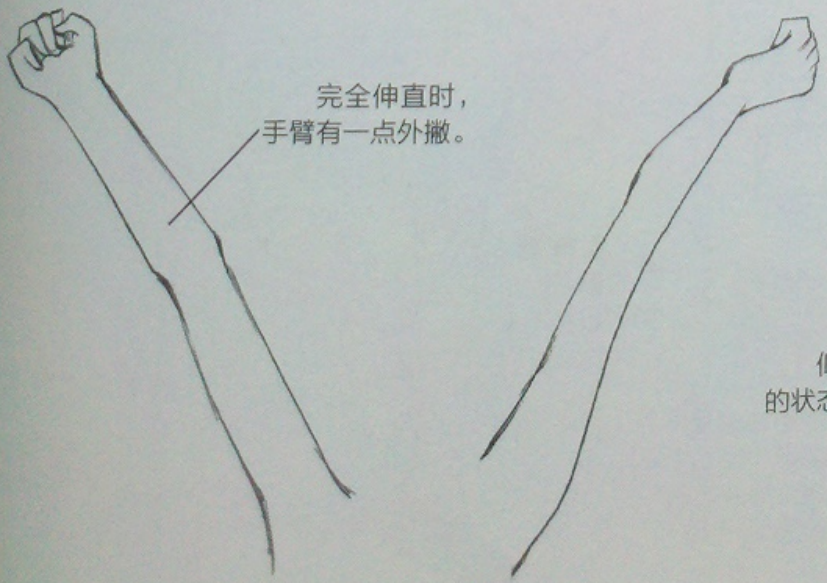
高兴的人物面部表情表现了人物内心积极的情绪。



身体的放松状态。

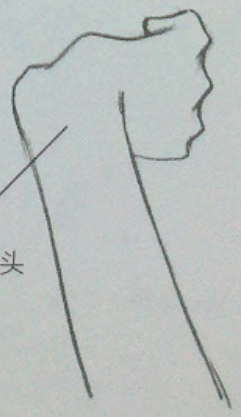


向上跳跃时，挺胸是一大特征。



完全伸直时，手臂有一点外撇。

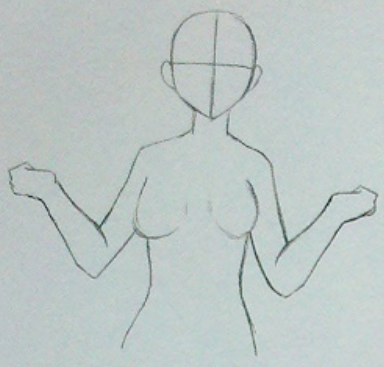
两手伸直，并向两侧的斜上方拉伸。



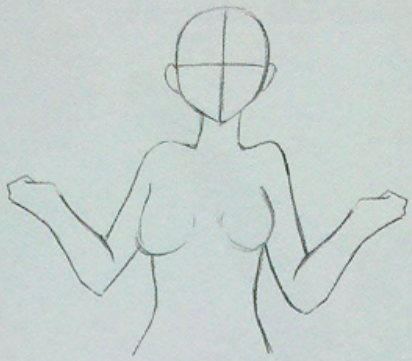
仰视下拳头的状态。

手掌的凹陷明显。与手掌连接的指关节凹凸有致。

耸肩也可以很好的表现出人物内心的喜悦，下面看看不同耸肩的情况代表的含义。

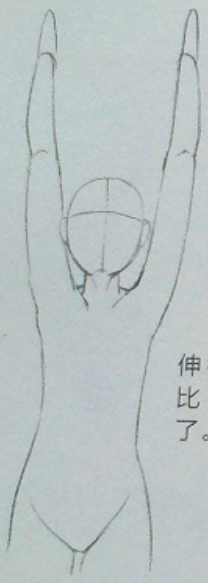


不耸肩的话，没有激动的感觉。



耸肩表现出人物情绪激扬。

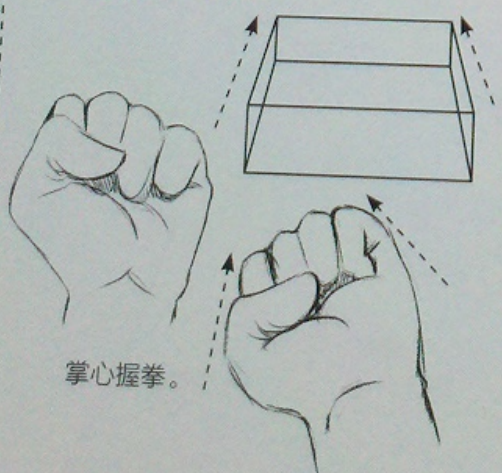
使用半侧面的耸肩动作更有助于表现激动的情绪。



如果手伸得太直就比较做作了。

准备起跳的瞬间，单腿离地。

向外翻的拳头怎么画?



掌心握拳。

掌心握拳的仰视效果。

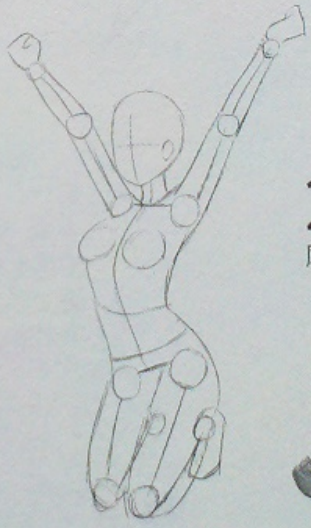
高兴得抬手，但没有跳起。

双手伸直，并起跳，表现出更加激动的情绪。

一只手弯曲、一只手伸直，表情扭曲，是典型的打哈欠动作。

开心跳跃的绘制流程。

1 先绘制出两臂张开、两腿弯曲的动作走向。注意脊柱线向右上方弯曲。



2 根据动态图添加人体的结构轮廓。

3 在人体结构上添加人物五官、发型以及服装的大致造型。

4 细化五官、服饰等细节，深化手套、领带等部分的色调，完成。

表现悠闲时身体的放松状态

人物在休闲的状态下，身体非常放松，有倾斜、依靠等表现。

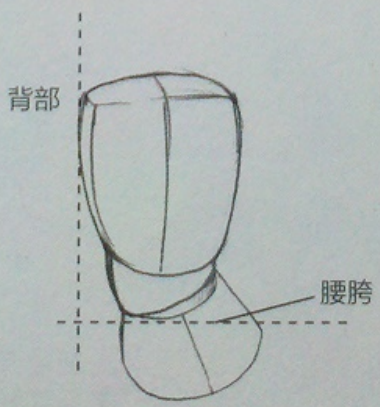
身体斜靠在支撑物上，是休闲站姿的独特表现。

休闲时手呈放松的自然下垂状态。

身体斜靠时呈自然弯曲。

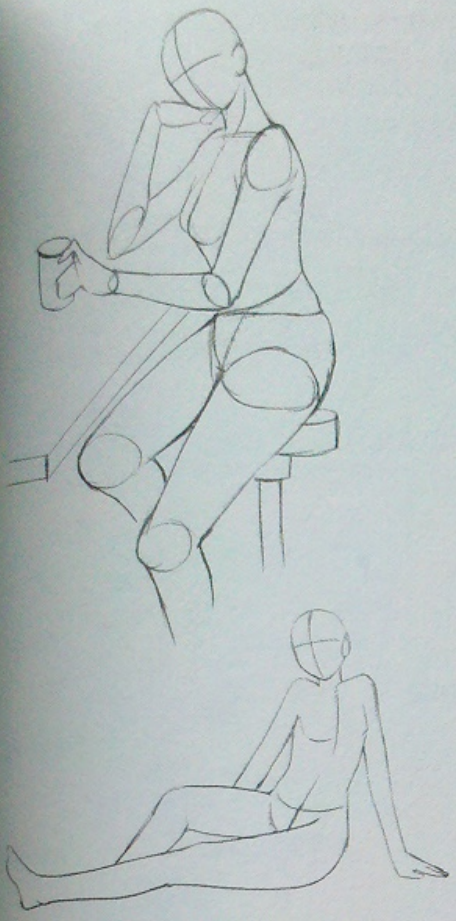
眼皮耷拉着、脑袋斜着、嘴微张是休闲时才有的表情。

普通的休闲站立，会有送胯（女）或凸腹（男）的表现，使上半身的重力集中的腰部。



供身体斜靠的支撑物可以是横向的，也可以纵向的，但是着力点不同，横向是腰胯部，纵向是背部。

两腿自然分开，表现出放松、随意的感觉。



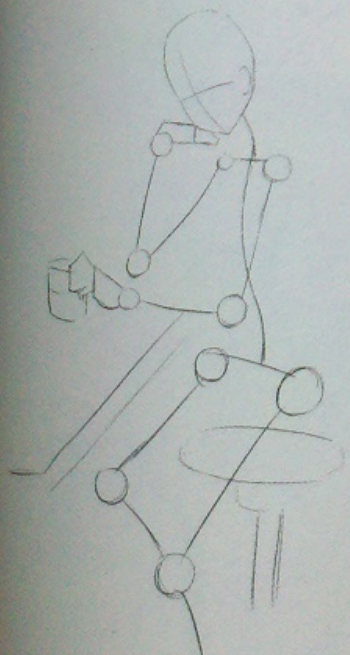
手撑地坐，一腿弯曲、一腿伸直也表现出人物的放松状态。

托住头部的手势。

两腿紧闭的话显得较为拘谨。

身体倾斜、两腿自然分开，托住头部是休闲坐姿的特点。

休闲坐姿的绘制流程。



1 首先表现出人物坐姿的动态，以及与道具的配合。

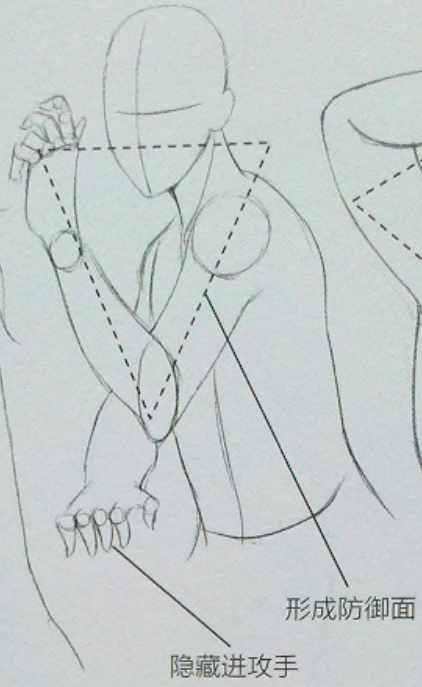
2 再绘制人体模型图，注意腰部的扭动。

3 添加人物各部分的细节，强调休闲表情的刻画，休闲坐姿的草图就完成了。

表现愤怒的备战状态

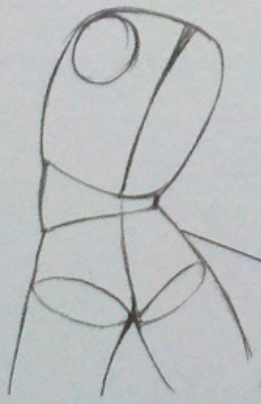
愤怒的备战状态是一个很典型的打斗中的静止瞬间，其要领在于画出人物一触即发的气势。

准备进攻的一种身体姿态。

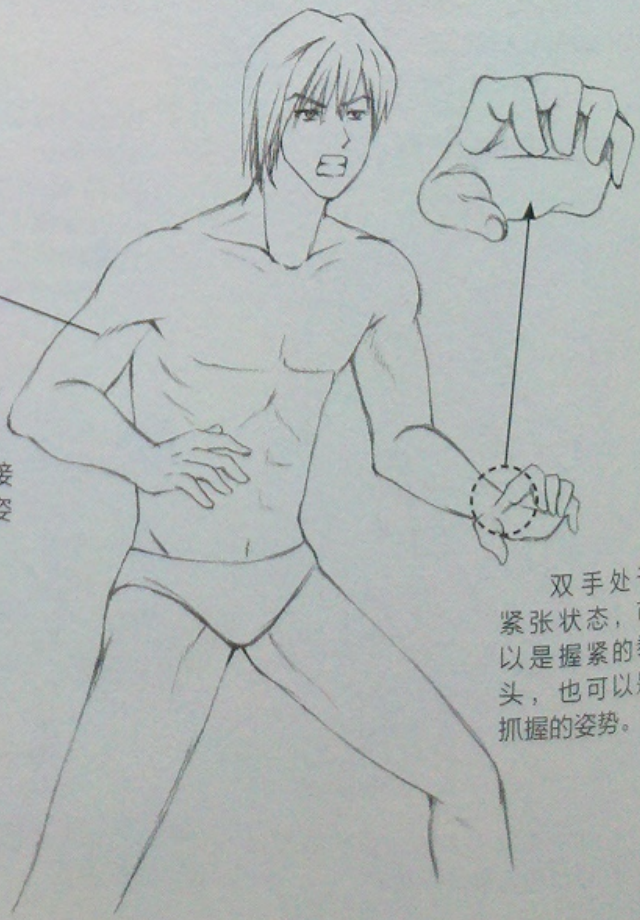


防守型备战状态。

重心不稳的动作不适合作为备战动作。



躯干自然弯曲是迎接外力进攻的一种防守式姿态。



双手处于紧张状态，可以是握紧的拳头，也可以是抓握的姿势。

有信心的备战表情。

激奋的备战表情。

Lesson 05 生活中的动作表现

生活中有很多行为动态，除基本的走、跑、跳外，许多动作都有目标性，例如吃饭、睡觉、写字等。下面例举几种常见的动作为大家做详细分析。

日常起居中的动作

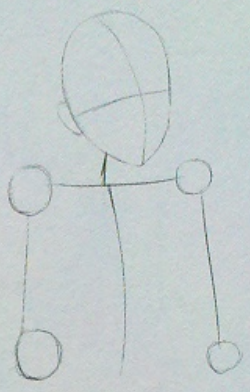
日常起居的动作包括常见的吃饭、睡觉、打电话等居家动作。

1. 打电话

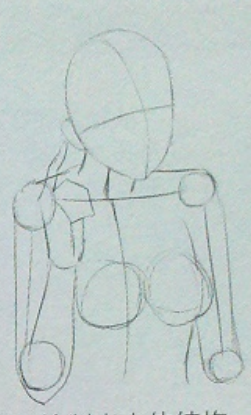
打电话时伴随的动作，主要看讲话的内容引起人物的何种情绪变化，而产生相应的肢体语言。

轻松愉快的打电话姿势

打电话动作的绘制流程。



1 绘制出打电话的侧身动作。注意透视感。



2 绘制出人体结构，注意肩膀的微耸动态。

3 绘制出人物的大致造型和电话的立体造型。

4 刻画发丝、服装褶皱等细节，直至完成。

凝重的打电话姿势

拿电话的手势。

一手握电话，一手摊开，两肩上提。

辩解的身体姿势

2. 睡觉

绘制时注意头颈的连接和两前臂的透视。

趴着睡着的姿势

头部斜靠在沙发上，注意头发受重力的作用会改变走向，向下垂直。

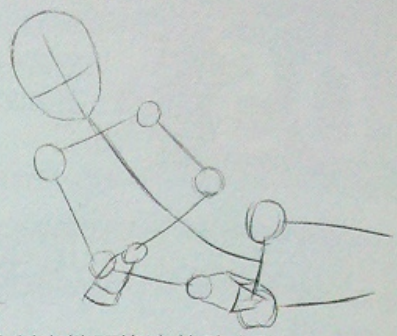
半躺在沙发上的姿势

正常头身的睡觉姿势

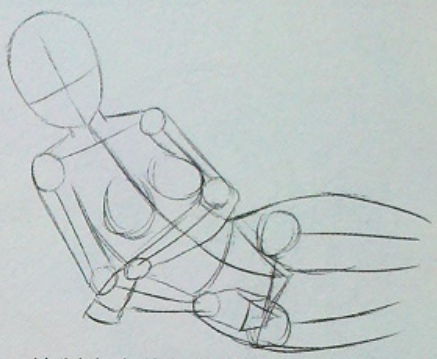
Q版头身的睡觉姿势

变为Q版睡觉姿势后，身体的斜度保持不变。面部表情可以刻画得更加夸张可爱。

睡姿的绘制流程。



1 绘制出躺下姿态的动态图，注意脊柱线与地平面的角度。

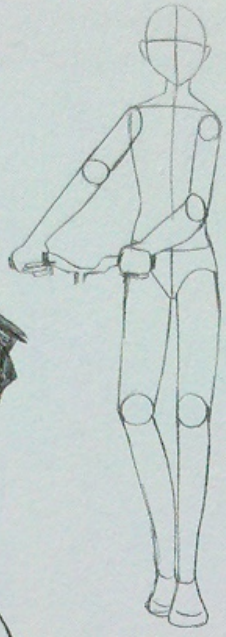


2 绘制出人体的结构，注意胸部的重力表现。

3 画出人物的造型细节以及沙发的大致形状。

3. 骑自行车

推自行车

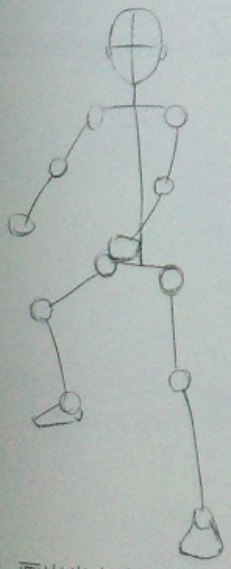


绘制时注意脚的前后关系，和两手握车把的动作。

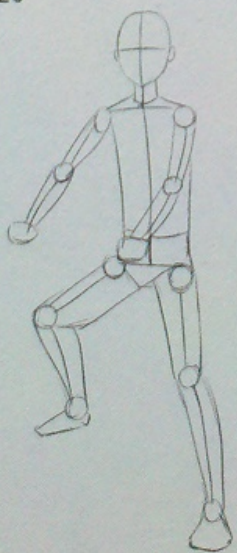
跨骑在自行车上

单脚蹬地，跨在自行车上，身体保持直立，两手前伸。

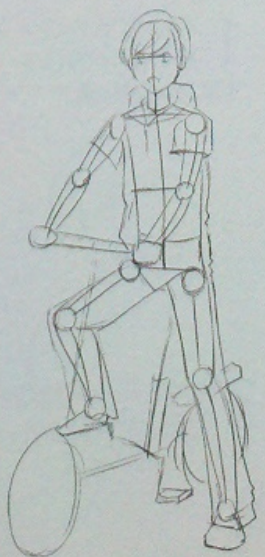
跨骑在自行车上的绘制流程。



1 画出坐在自行车上的动作线。



2 根据动态图画出结构图。



3 加入人物具体形象和自行车道具，调整右脚的位置使之与脚踏结合。

4 刻画人物与道具的细节，完成草图。

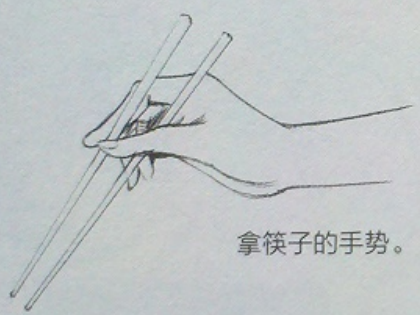
4. 吃饭

手臂弯曲至嘴前的动作表现和变形。

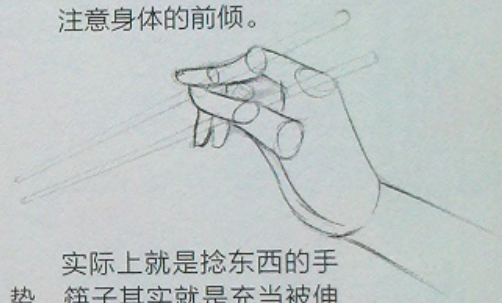
夹角很小。

吃饭的动作绘制。

吃东西的侧面表现。
注意身体的前倾。

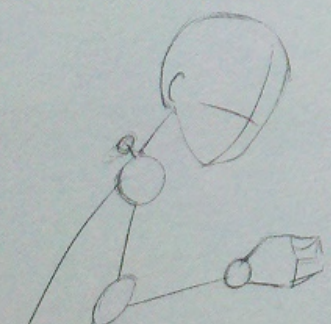


拿筷子的手势。

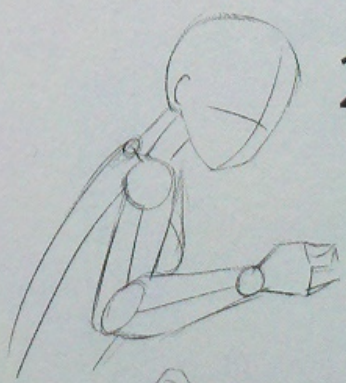


实际上就是捻东西的手势，筷子其实就是充当被伸长的食指和拇指。

吃东西的绘制流程。



1 先绘制出表现人物侧面动作的线条。注意身体的前倾。



2 添加肌肉结构模型。注意手臂的弯曲角度。

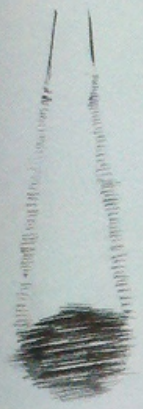
3 添加人物的具体形象和筷子、食物道具。

4 刻画细节，完成吃东西动作的草图。

体育动作

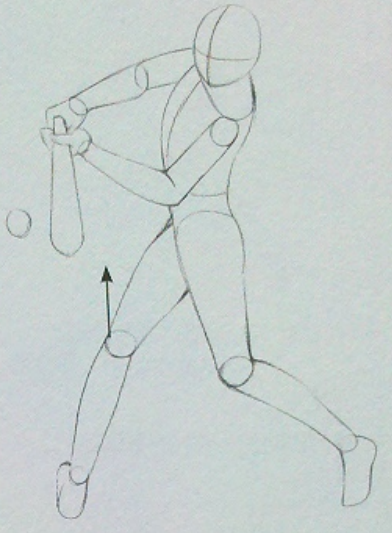
体育运动的项目很多，这里无法一一例举。下面举一些漫画中常见的运动种类，介绍它们的动作画法。

1. 棒球



表现球棒挥出瞬间的技法。使用轮廓线“羽化”技巧，使球棒模糊，表现出速度感。

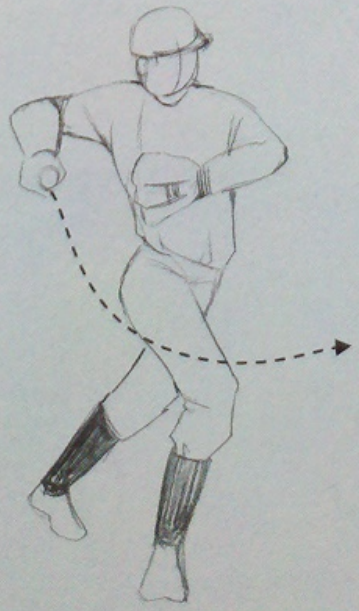
击球时身体的动作扭转非常大。



击球时支撑脚（右脚）基本上是朝前的，而左侧面的身体完全侧对观测者。

除击球动作外，棒球运动还有很多其他技巧动作。

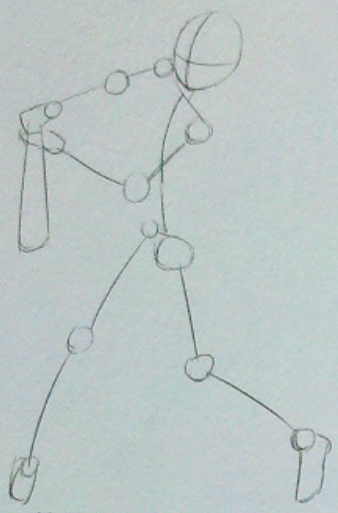
上抛球动作，由于惯性，投掷一方的腿部向后翘起。



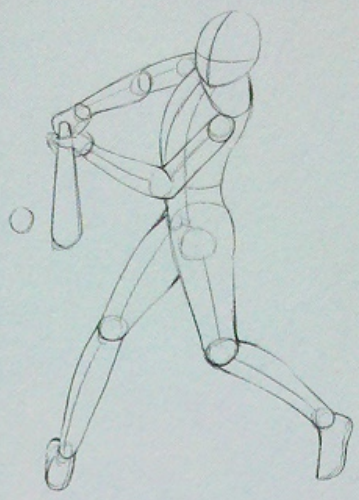
下抛球时，基本动态与跑步动作相似。

正面击球动作。注意身体侧转，两腿大幅度分开。

棒球动作的绘制流程。



1 绘制出击球时的身体动态。



2 再刻画出人体的轮廓，保证右脚的扭转。

3 为人物添加外貌特征，服装的绘制可以参考资料图片。

2. 篮球

较匀速的运球动作，身体呈弯曲状态，以保护球的稳定。

篮球的运球动作

运球一手易产生透视变形，在刻画时要注意运用前面学到的手臂知识。

三步跳投动作

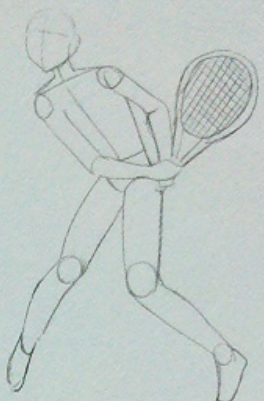
此外还有投球、灌篮等篮球场上常见的动作。

灌篮动作

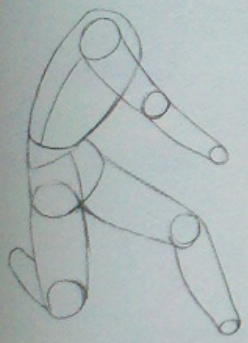
定点投球手势

3. 网球

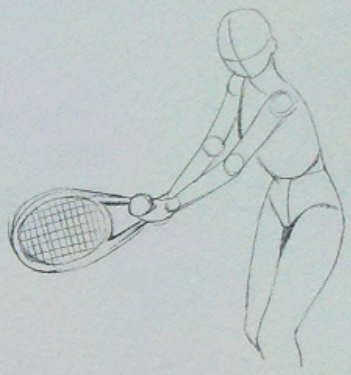
网球的击球动作实际上是在不跑动过程中的挥拍动作。



准备接球的姿势。两腿分开距离较大，随时准备跑动。

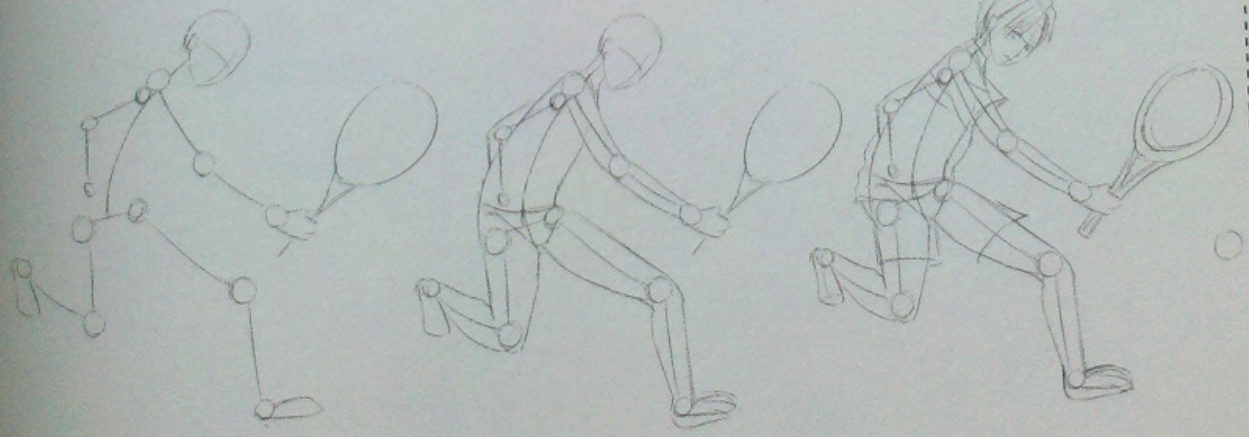


跑动的手脚联动，注意避免同手同脚以及动态僵化。



发球的姿势。一手握拍，一手将球送到拍前。

打网球的绘制流程。



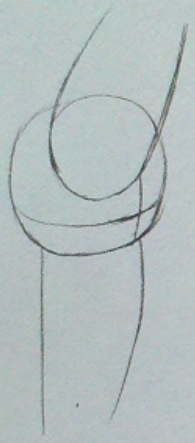
1 用简单线条表现出人物接球时的动态。

2 画出人物的身体结构，注意各部分的透视关系。

3 刻画出角色的外形特点，包括五官、发型、服装的设计，完成打网球的草图。

4. 体操

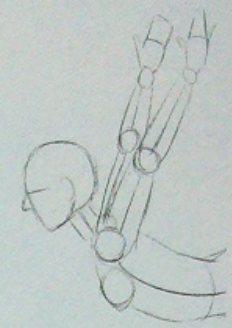
体操动作有很多种类。下面介绍几种基本的动作。

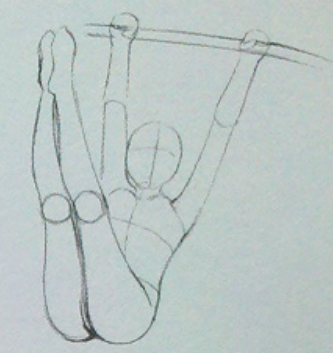


两腿基本呈直线并与地面垂直。

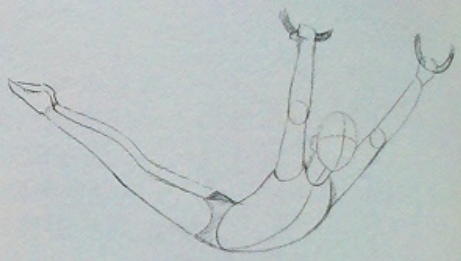
两手后伸，身体与地面基本保持平行。

艺术体操动作



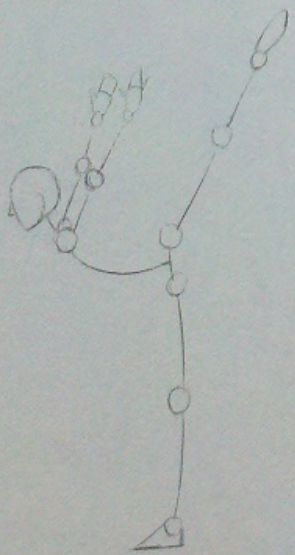


单杠动作

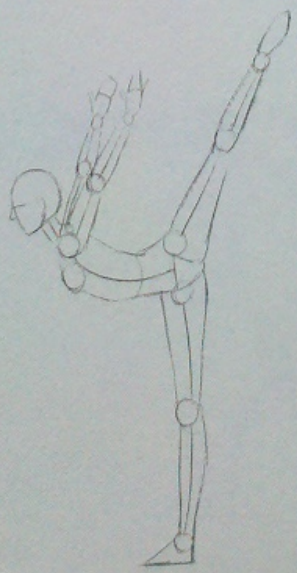


吊环动作

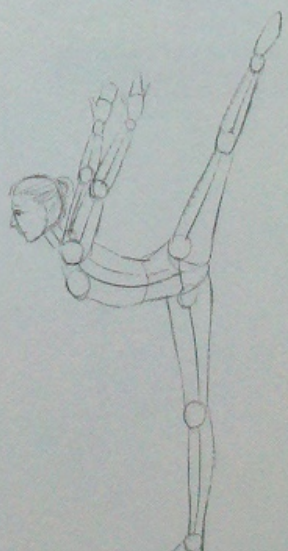
体操动作的绘制流程。



1 首先绘制出人体的动作走向图，注意躯干的弯曲。



2 画出身体的结构，注意体操运动员的体型健美，无赘肉。



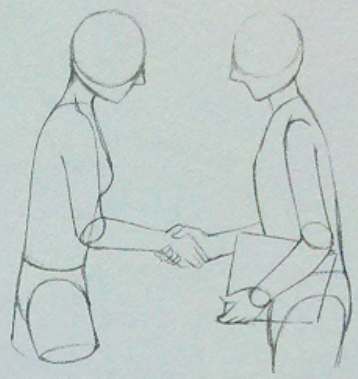
3 画出角色的五官、发型等细节，完成草图。

校园和职场中的相关动作

校园和职场中的动作包括一些社交礼仪动作、课堂上的动作，下面举例介绍。

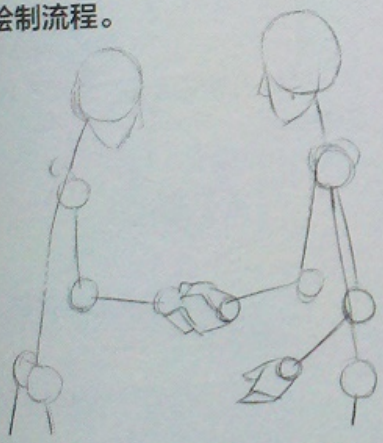
1. 职场常见动作

握手

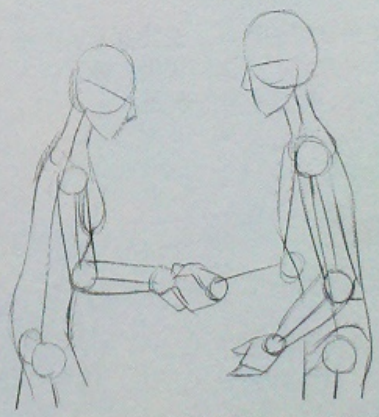


一人的右手与对方的右手相握。

握手的绘制流程。



1 画出两人的动态关系，注意两手的交握。



2 然后绘制出人体模型图，注意性别。

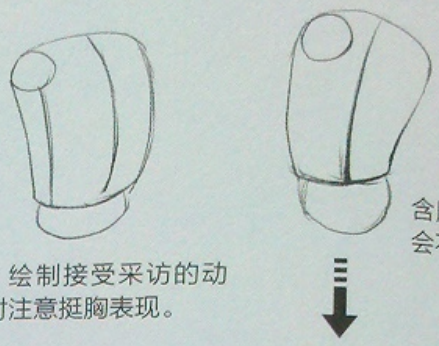
3 画出两个人不同的外表特征。注意人物侧面的画法。

4 刻画手部等细节，修饰服装，清理线条，完成。

接受采访

接受采访的动作，主要看采访内容的正负面表现。正面的访问，被采访人挺胸收腹，伴随手势的表现。

握手的手势。



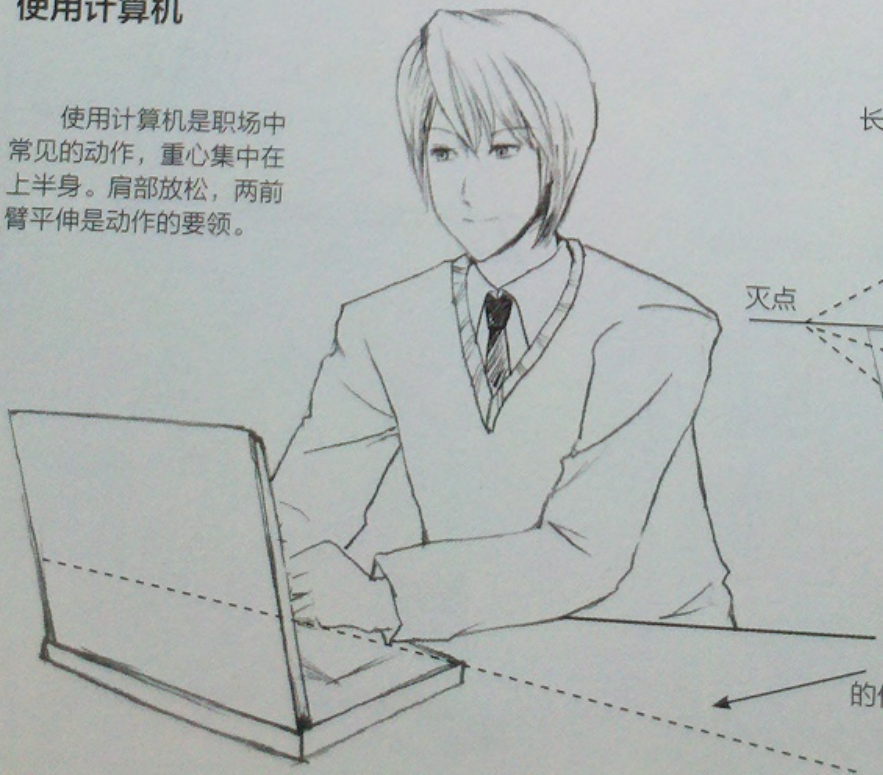
绘制接受采访的动作时注意挺胸表现。

要是画成含胸状态，就会不妥。

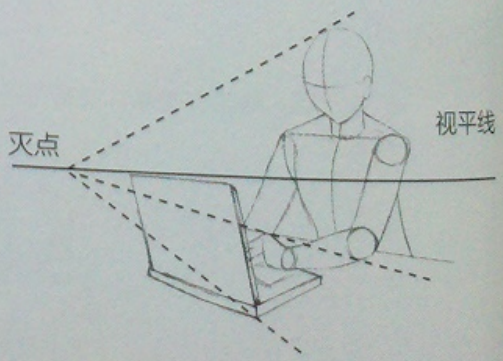
这样的接受访问，是不是有点讨饭的感觉呀?

使用计算机

使用计算机是职场中常见的动作，重心集中在上半身。肩部放松，两前臂平伸是动作的要领。



绘制时注意计算机、桌面的延长线交于灭点。



桌面的正确位置应是图中虚线的位置。

2. 校园常见动作

看书

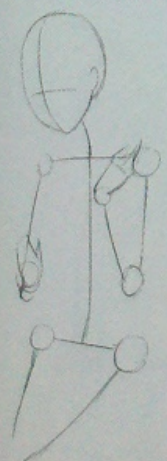
文静的女生坐着看书的姿势。

两腿并拢表现出专注的态度。

绘制女生单手拿书的姿势时，书页不宜过厚。

站立看书的上半身表现。

看书姿势的绘制流程。



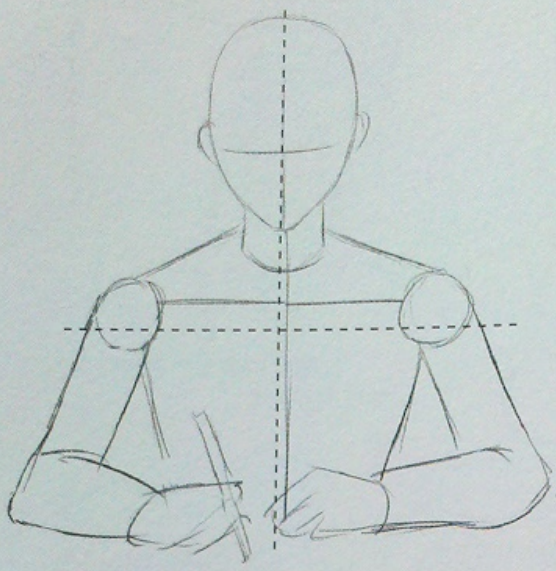
1 绘制出人体看书的动作，注意拿书一手的透视。

2 根据动作绘制出人体结构。

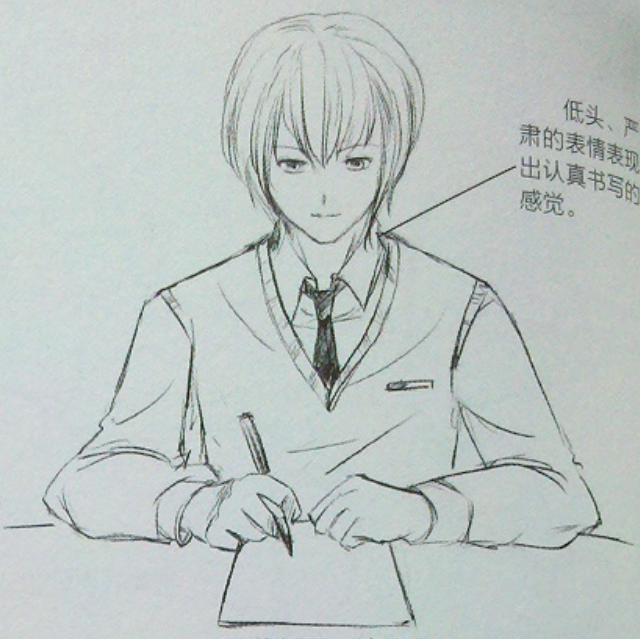
3 刻画出人物的头部和服装的造型。

4 细化线条，突出服装的细节，完成。

写字

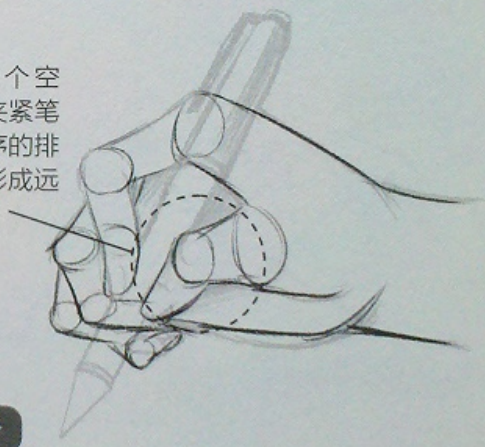


写字的动作。注意两肩齐平的端坐。写字一手的手臂更容易出现透视变形。



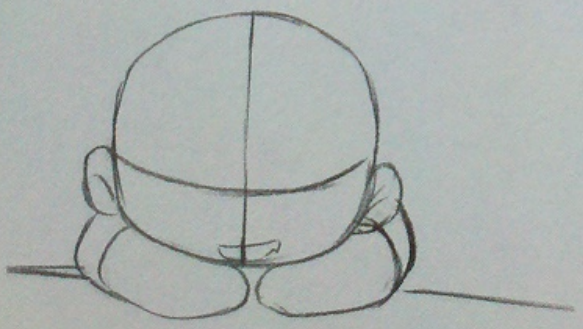
另一只手扶住纸面。这是最标准的写字动作。

掌心圈出一个空间。拇指和食指夹紧笔杆。其他三指有序的排列在笔杆后面，形成远近透视。



握笔的手势

打瞌睡



Q版人物上课睡觉的姿势。

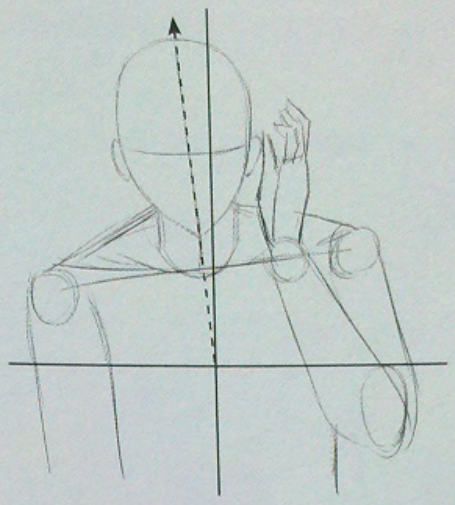
变形的两手趴在书本上，下巴靠在桌面。

休闲娱乐的动作

休闲娱乐动作与生活起居动作有一定的相似性，但其有具体的娱乐项目。下面看看几种娱乐动作的画法。

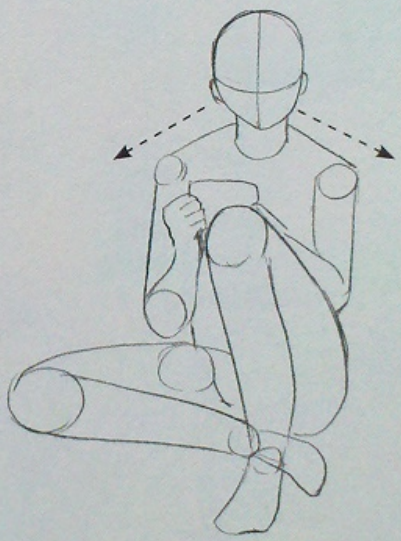
唱歌

唱歌的动作。绘制时注意嘴型的刻画。



身体有一定的倾斜度，表现出自我陶醉的放松心情。

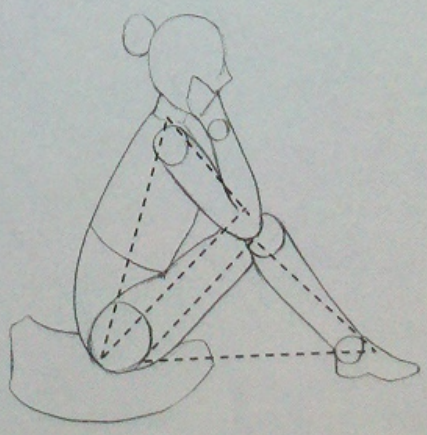
打游戏



两肩自然下垂，一腿盘坐，一腿撑起。

听音乐

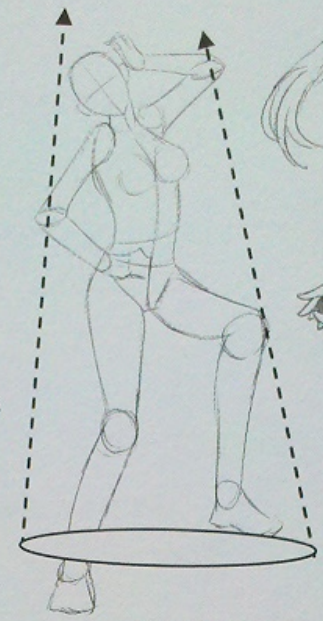
侧面听音乐的动态。身体前倾，两手捂住耳机。



这种情况下，躯干、大腿和手臂形成稳定的三角形。小腿、大腿和地面形成另一个三角形，将身体牢牢支撑。

跳街舞

跳街舞的动作。洒脱、自由是街舞动作的绘制要领。



稍带仰视效果的绘制方式使人物腿部显得更修长，街舞动作更有张力。

扑蝴蝶

在野外扑蝴蝶的动作。绘制这个动作的要点是身体的扭曲。

吹笛子

吹笛子的动作。其重心主要集中在双臂的动作，两手一前一后捏住笛子，注意手形的绘制。

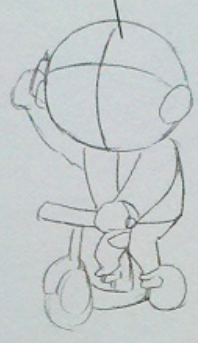
由于蝴蝶的前进方向不固定，可能导致扑蝴蝶的人身体发生动态扭曲。

Lesson 06 Q版人物的动态夸张

较正常的动态而言，Q版人物的动作简单而夸张，充满了喜剧色彩。

一边骑车、一边打电话的2.5头身Q版人物。

结合骑车和打电话的两种动态。注意头部的上扬。



3头身Q版人物的指挥动作。

Q版中才有的“画个圈圈诅咒你”的蹲下动态。

失落的夸张表现。整体看来像一个皮球。

Q版动态的绘制流程。

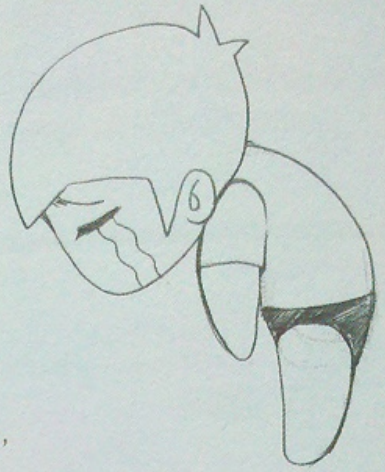
1 先绘制出Q版角色的动作表现，注意身体的比例。

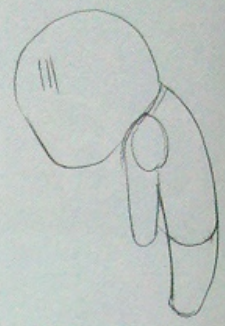
2 添加出人物的轮廓线，绘制得圆润可爱。

3 添加人物的五官等细节，使形象具体化。

4 进一步刻画细节，清理线条，完成。

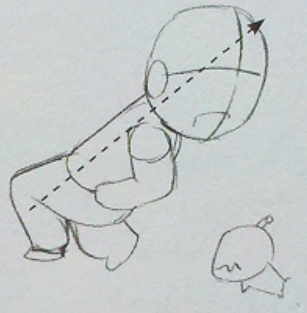
嘲笑状2头身人物，主要突出表情的刻画。



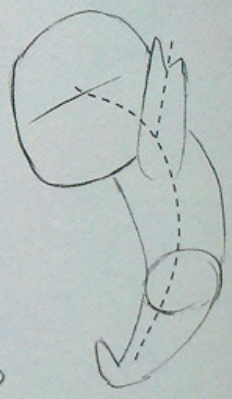


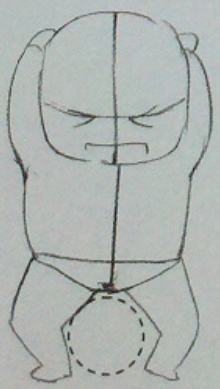
极度消极的动态，身体呈反C形。头朝向地面，伴随沮丧甚至哭泣的表情。

两腿向前跑，头还扭回来看小狗是不是咬到自己了，有较强的喜剧效果。



被小狗追咬，而失去重心的跑步状态，有向后倒的趋势。





Q版人物抓狂的动态，两腿侧弯呈圆形。

害怕的夸张表现，两手向后拉伸，身体呈弓形。

第6章

服装是漫画人物的另一层肌肤，为人物设计合适、漂亮的服装道具是塑造人物形象的重要环节.本章学习服装的褶皱原理、绘制各式服装的技巧以及道具的添加。

绘制服装和道具

Lesson 01 根据剪裁掌握服装的基本画法

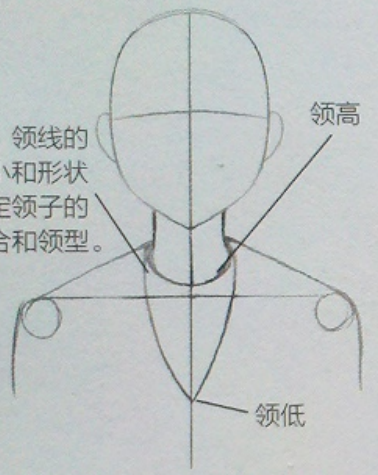
所有的衣服都是由布匹的拼接组合而成，掌握服装的裁剪线，有利于精确把握服装的结构造型。

决定上衣真实感的4条线

领线、肩线、腰线和中心线是绘制上衣时4条很重要的线，它们共同决定了服装的领型、大小以及松紧。下面逐一认识一下这些线条。

1. 领线

领线就是领子与衣服连接处的缝纫线。

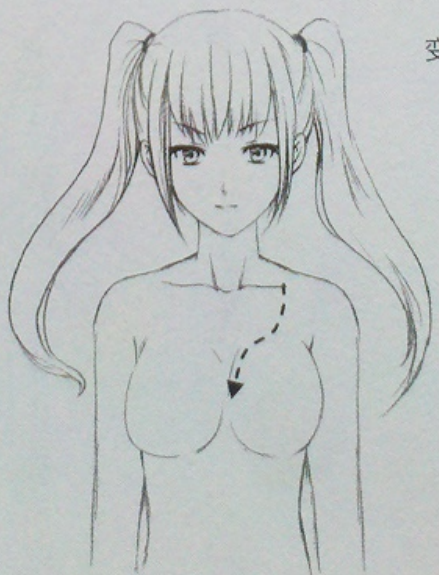


领线缠绕脖子，一般情况以人体中心线为准呈左右对称。

正常领线的高领毛衣

半侧面时领线发生侧转的透视变化。

衣服的领子在人体上会根据胸部的起伏有些许变化。

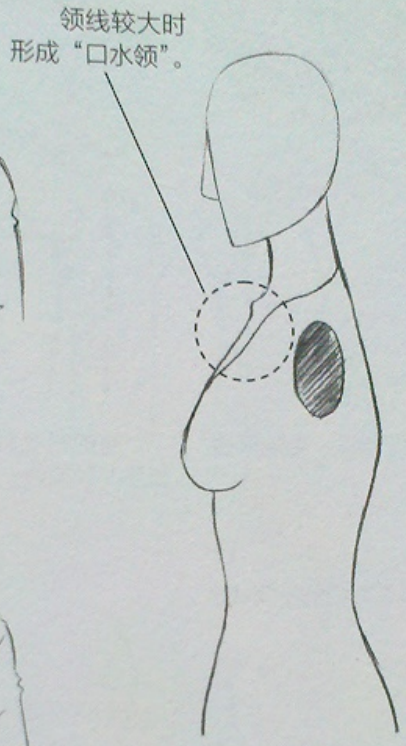


胸部较大的女生穿V字领服装时，领子下半部分会有轻微的曲线走向。

胸小的女生穿V字领，曲线不明显。

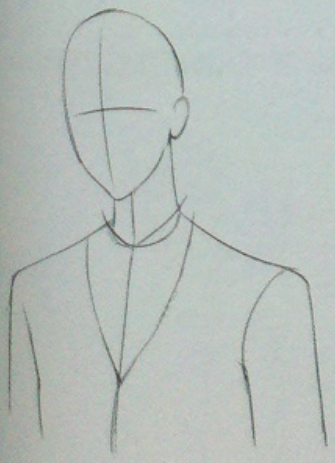
领线相同的情况，领型不一定一样。

上边两幅图是同一条领线，呈V字形，但一个是无领，一个是开襟翻领。

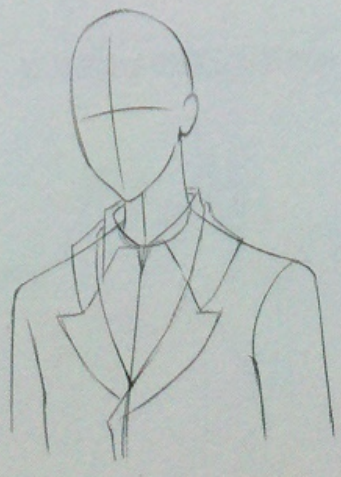


正侧面只见单边领线，另一半被完全遮挡。

从领线开始绘制服装的技巧。



1 画出人体结构图，并确定衬衫和领线的位置。

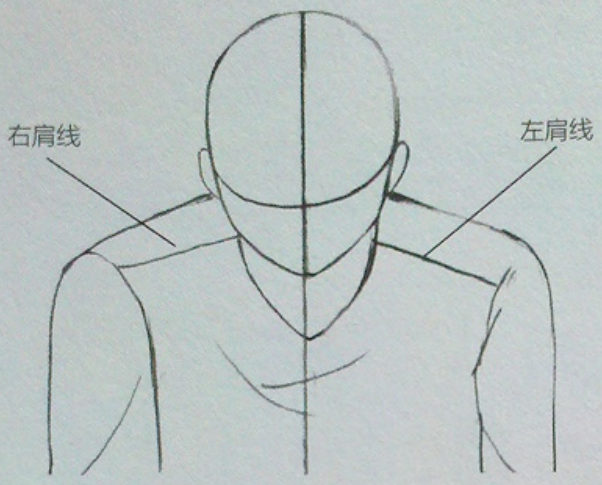


2 画出两个领子的大概形态。

3 画出外衣服的轮廓及褶皱，添加领带和装饰物。

2. 肩线

肩线是上衣的前片与后片在肩部的连接线。

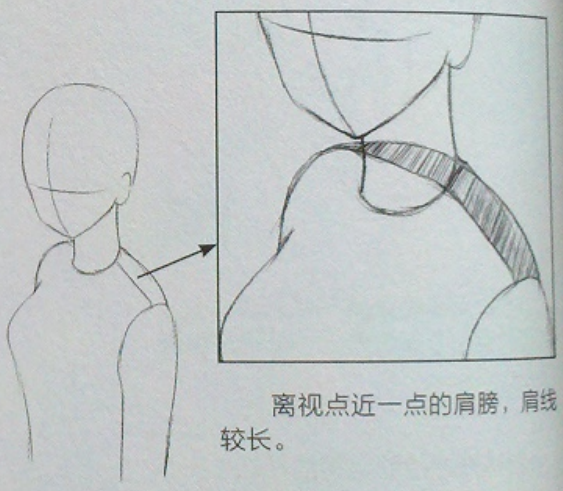


衣服在双肩的位置，各有两条缝纫线，绘制服装时对它的表现和刻画非常关键。

有的衬衣款式背部还有双肩连接线，这并不是这里所说的肩线。

肩线的变化可以表现人物侧身或者俯视的不同状态。

俯视状态下可见明显的肩线，这时注意身体的侧度与肩线的变化。



离视点近一点的肩膀，肩线较长。

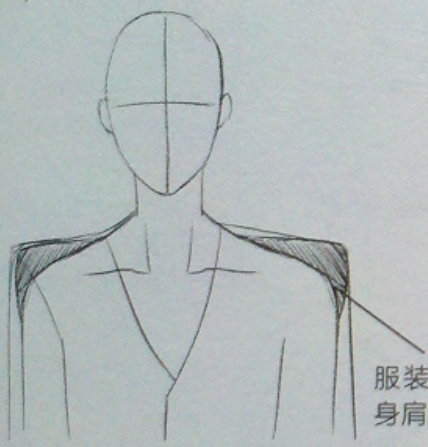
肩线是决定服装大小的关键，绘制时注意与人体肩部宽度相符合。

肩线太短，衣服太小，不合身。

肩线太长，衣服太大，也不合身。

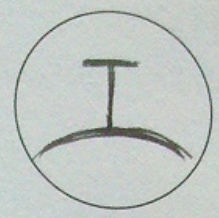
正面的肩线反映了肩膀的斜度，与人体的肩膀契合。

有的服饰在肩线处有肩章装饰。



有人造垫肩的服装，其肩线比本身肩膀稍高。

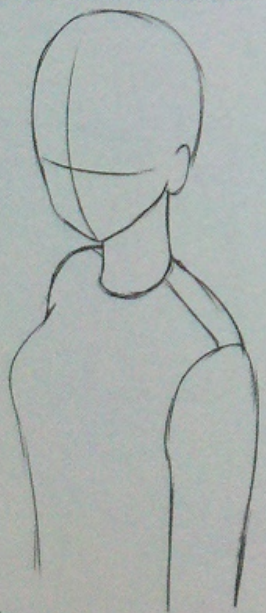
正侧面的肩线。



正侧面时肩线与领线和袖口形成“工”字形。

仰视的角度越大，肩线被遮挡程度越大。

利用肩线绘制服装的要领。



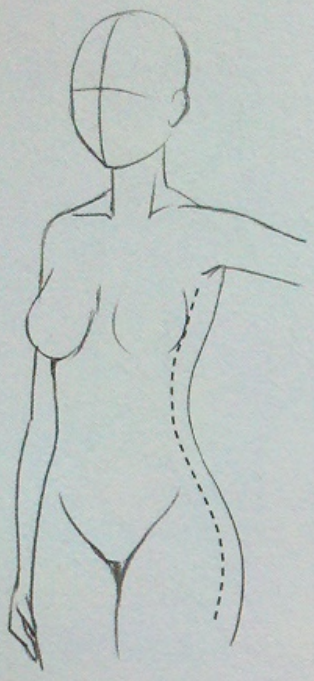
1 在人体结构上标出肩线的位置。

2 从肩线开始刻画领子和袖子。

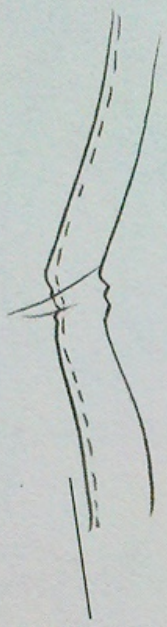
3 添加服装的褶皱、中线、纽扣等细节，完成。

3. 腰线

腰线是指上衣前片与后片在人体肋线处的纵向缝纫线。

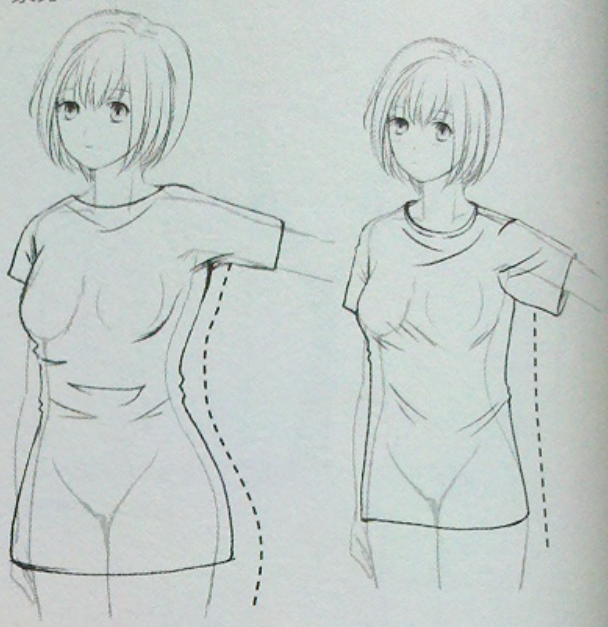


腰线是人体肋线在服装上的表现。



服装从腋下到裙边的一条缝纫线就是腰线。

腰线决定服装的松紧。腰线内收幅度大，服装更紧身。腰线垂直，服装宽松。



紧身的服装腰线呈S形。

半侧面时，离视点远的裤腿可见内侧线。离视点近的裤腿可见外侧线。

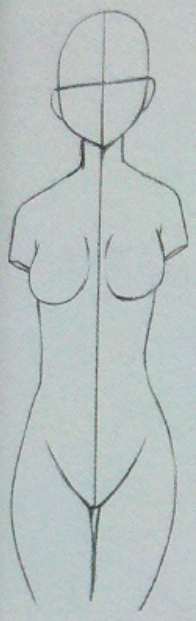
腰线随服装的动态变化而变化。

衬衣束在腰带里，这时腰线在捆扎部位有褶皱凸起。

两手抬平时，西装的腰线向两侧伸展开来。

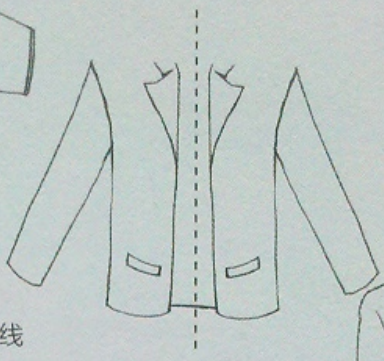
4. 中心线

服装的中心线是让服装左右对称的一条虚拟线。如果是开衫式，这条线就位于拉链或纽扣处。



衣服的中心线反映了人体的中心线。

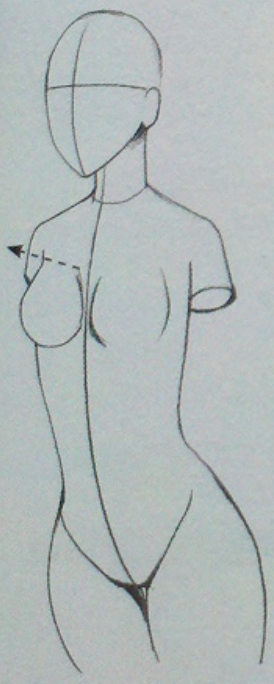
任何服装都是沿中线呈左右对称之势。



开衫的中缝与中心线重合。

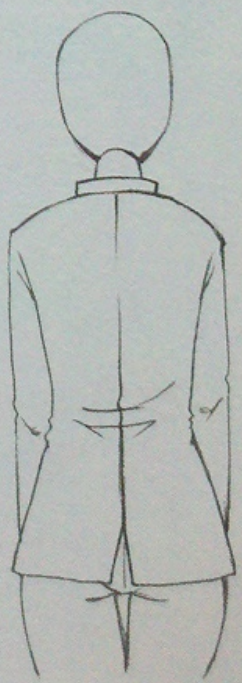
西装的纽扣位置实际上就是中心线的轨迹。

在人体身上时，服装的中心线不一定平直，会随肌肉凸起或褶皱而产生曲度。



中心线在人体半侧面时呈弯曲状。

因此半侧面时，服装的纽扣不是直线轨迹，而是弧线。

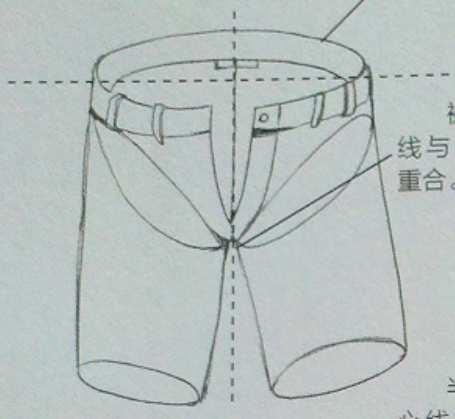


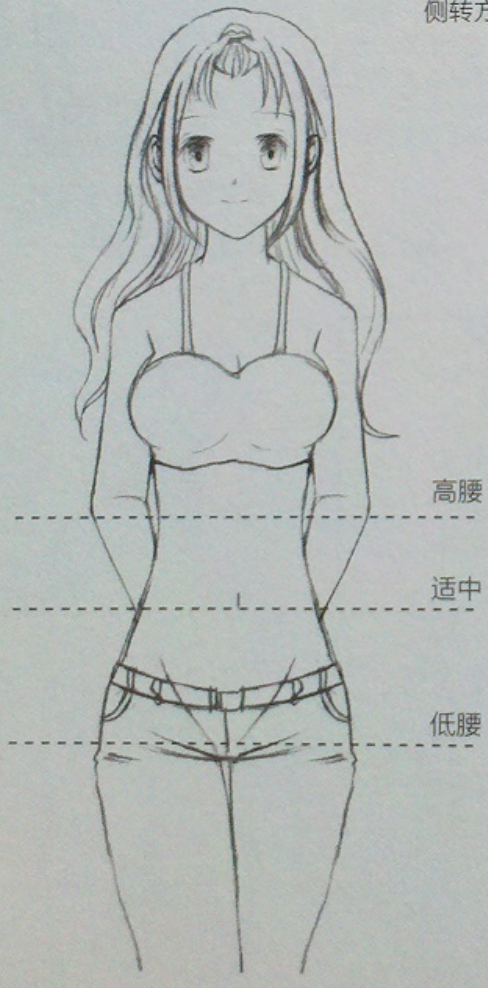
有的服装在背后也有中缝。

画好裤子要把握的4条线

裤子的中心线、腰围线、内侧线和外侧线是构成裤子的重要剪裁线。下面看看如何通过这几条线的刻画画好一条裤子。

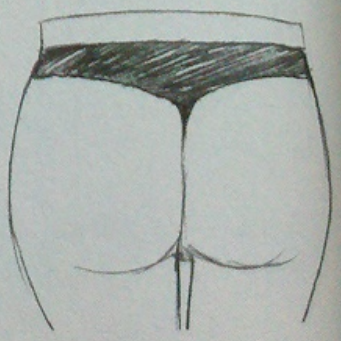
1. 腰围线和中心线





腰围线的上下位置决定了裤子的裆部深浅。

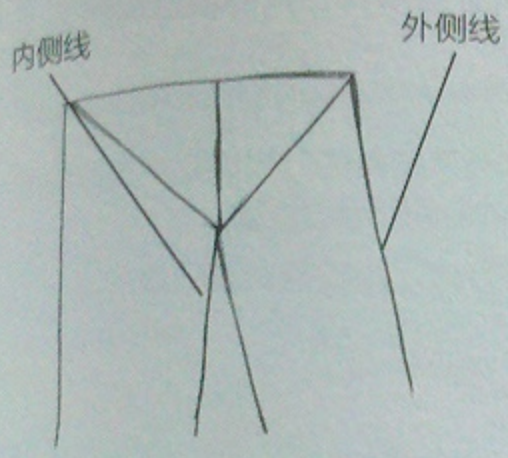
裤子背后的造型。

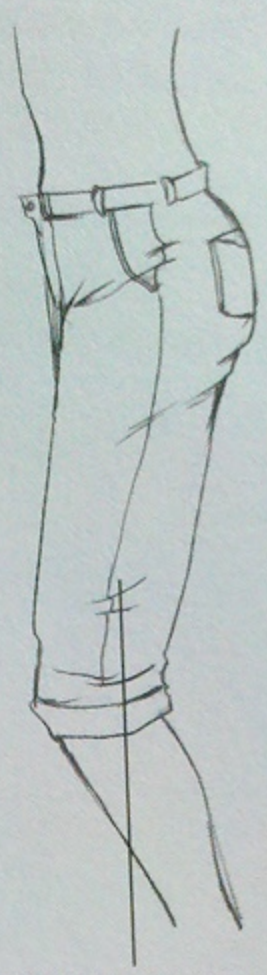


三角区将臀部很好的塑形。

2. 内侧线和外侧线

内、外侧线是裤子前片和后片在腿部内侧和外侧的连接线。





裤子的外侧线是指人体肋线在腿部的延长线。

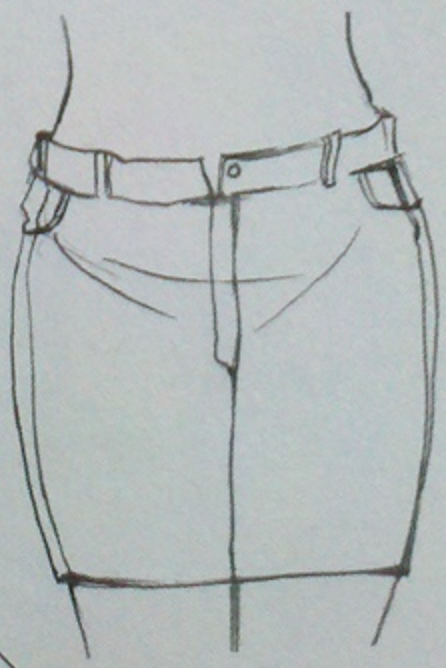
内侧线从裆部开始延伸，并与中心线垂直相交于裆部。

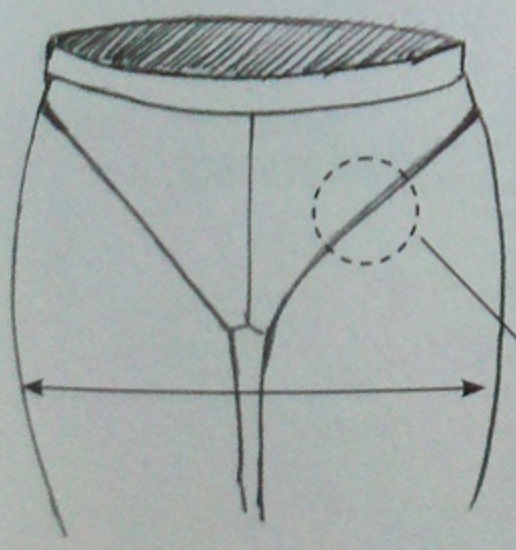
内、外侧线从腰间延伸至裤脚。

牛仔裙是牛仔裤的变形。

取消裤子的内侧线，将裤子前片左右两块布连接在一起，后片左右两块布连接在一起，实际上就变成牛仔裙了。

上半部分与牛仔裤造型一样。





牛仔裙的褶皱易集中在腹股沟。

忽略腿部中心线，连接起来就是裙子。

牛仔裙的背面也有三角区和臀部的裤兜。

Lesson 02 学习绘制服装的褶皱和造型

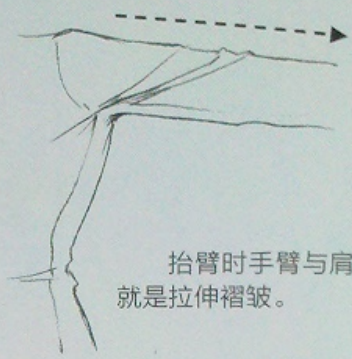
准确而真实的褶皱是绘制服装的一个重要环节，因此在学习如何绘制宽松、紧身的服装前，先简单了解一下褶皱的形成和在人体易形成的区域。

褶皱的形成和绘制方法

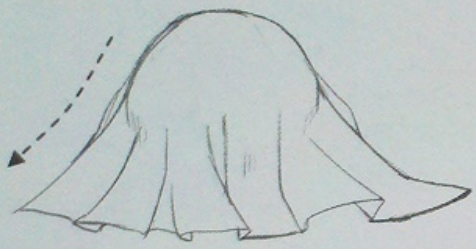
服装的褶皱总体上说是由各种力对织物产生作用而形成的，下面来看看比较典型的褶皱成因。

拉伸褶皱

由反作用力对布料进行拉扯产生。褶皱纹理大气、长而有张力。



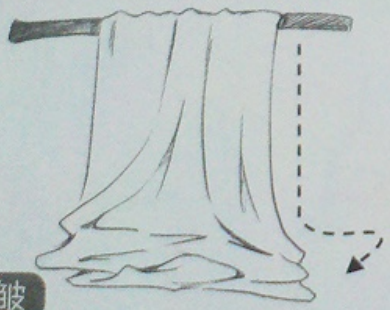
抬臂时手臂与肩膀结合处形成的褶皱就是拉伸褶皱。



覆盖褶皱

覆盖在有一定体积感的物体上时，由于重力形成的褶皱。这类褶皱细碎，能表现物体的形状。

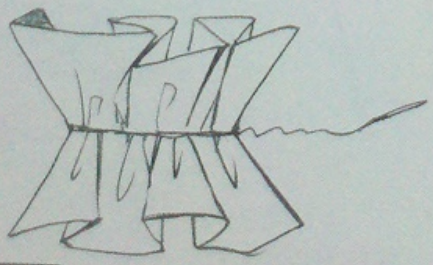
胸部的凸起使布料形成覆盖，从而产生覆盖褶皱。



堆积褶皱

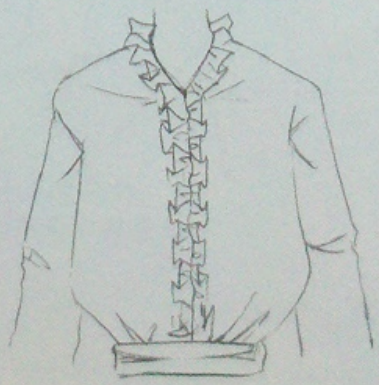
布料受重力影响下垂，或受到挤压而形成的褶皱。这类褶皱横向分布，多而交错。

裤脚较长时，堆积在鞋面易形成堆积褶皱。



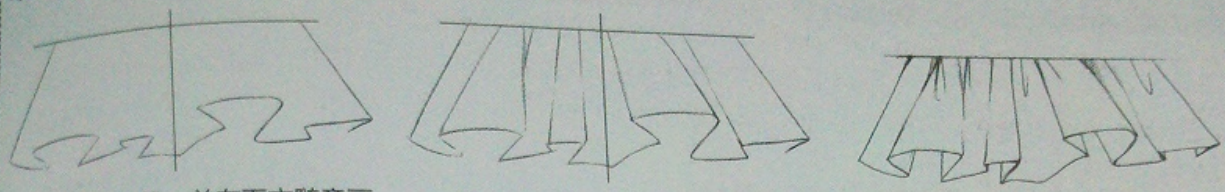
人工褶皱

人工缝纫的褶皱或花边，由缝纫线的捆扎形成。这类褶皱细密，成形。



缝织在服装上的木耳边就是缝纫褶皱的一种。

木耳边的绘制流程。



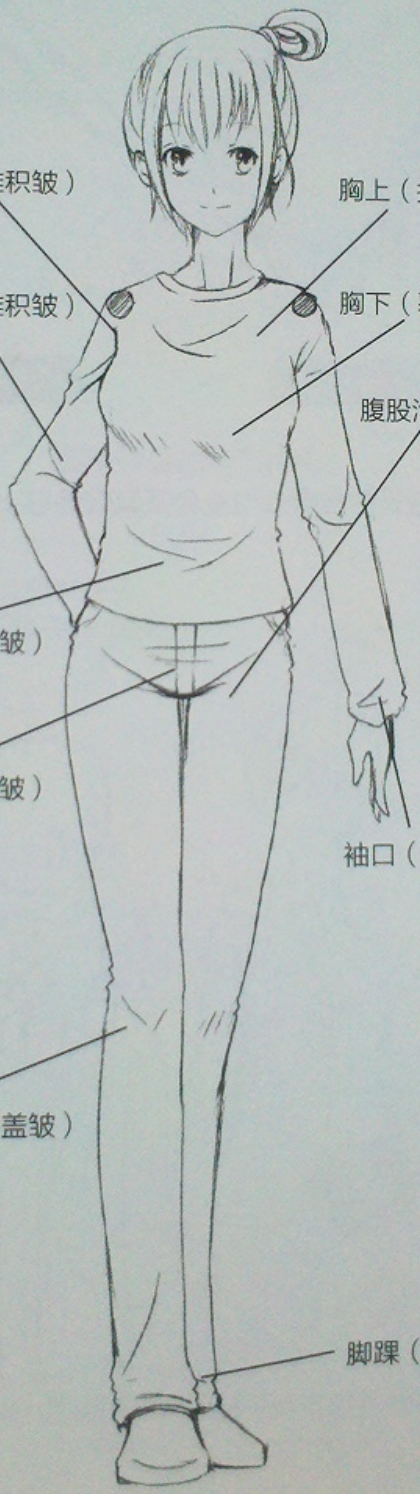
1 画出中心线，并在下方随意画一条波浪纹。

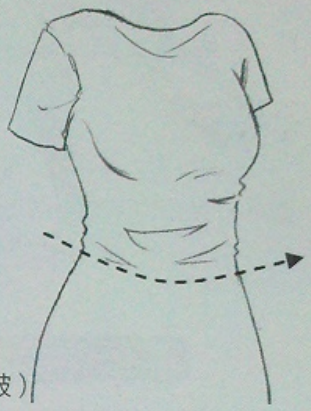
2 画出对应褶线，保持这些折线向中心线靠拢。

3 刻画出每个花边凸起的褶皱和凹进去的区域。

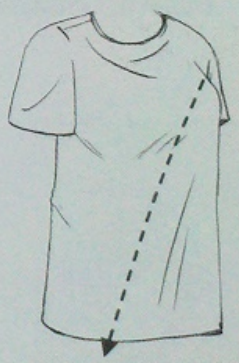
褶皱最易在人体的以下部位形成。

手臂弯曲时，肘部应产生挤压褶皱若干条。





紧身服装的褶皱线为横向。



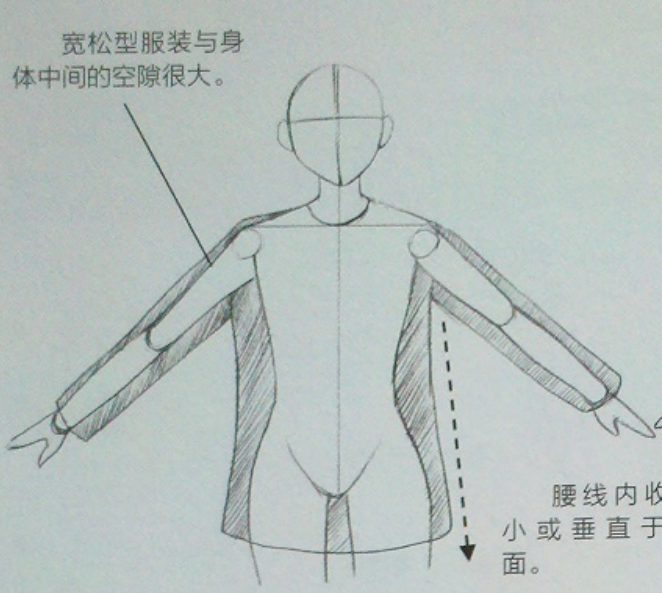
宽松服装的褶皱线为纵向。

胸部下方可用斜排线表现出凸起的褶皱。

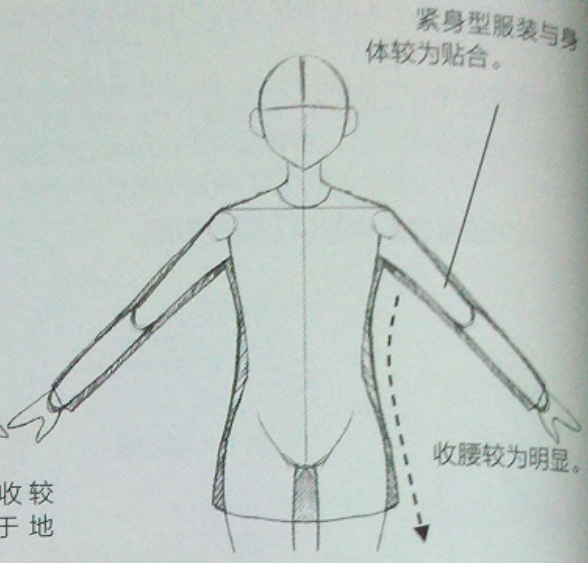
宽松服装比起紧身服装而言更易产生丰富的褶皱。

宽松型服装的绘制

学习了服装的褶皱后，接下来了解服装的基本款型，首先来看看宽松型服装的绘制。



宽松服装与身体契合示意图



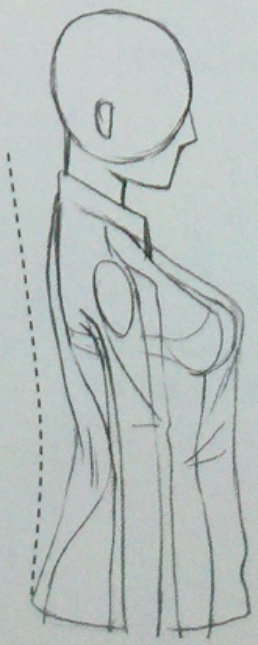
紧身服装与身体契合示意图

下面我们对比紧身服饰，来看看宽松服装与紧身服装在外形上的区别。

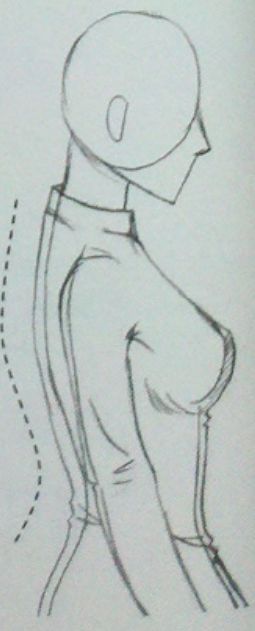
正侧面时女性胸部的凸起，使宽松服装的胸下方产生更大的空间。

宽松的服装不宜体现身体曲线。

紧身服装则有利于还原体型。



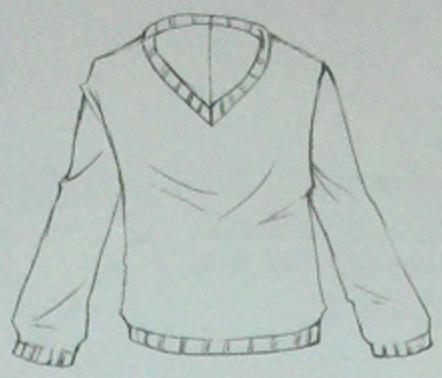
背部线条垂直。



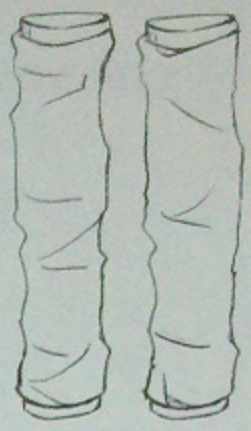
背部呈S形。

下面以宽松的校服为例看看宽松的服饰给人的视觉体验。

款式较为宽松的秋季校服。显得人物大方、自然、不拘谨。适合表现活泼的角色。



宽大的套头毛衣在腹部容易形成褶皱。



宽松型腿袜横向褶皱较丰富。

外扩式的褶皱裙由大片、丰富的缝纫褶皱环绕而成。

宽松校服的绘制流程。

1 先绘制出人物的结构动态图。

2 勾画出宽松型服装的大致轮廓。

3 刻画服装各部分的细节，添加丰富的褶皱。

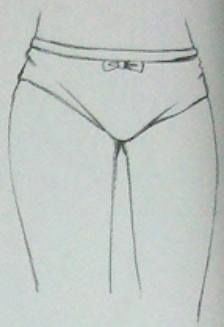
紧身型服装的绘制

前面讲了，紧身型服装有着塑身的作用，其褶皱特点是横向延伸的。下面来看看紧身型服装的具体画法。

首先来看看内衣的画法。

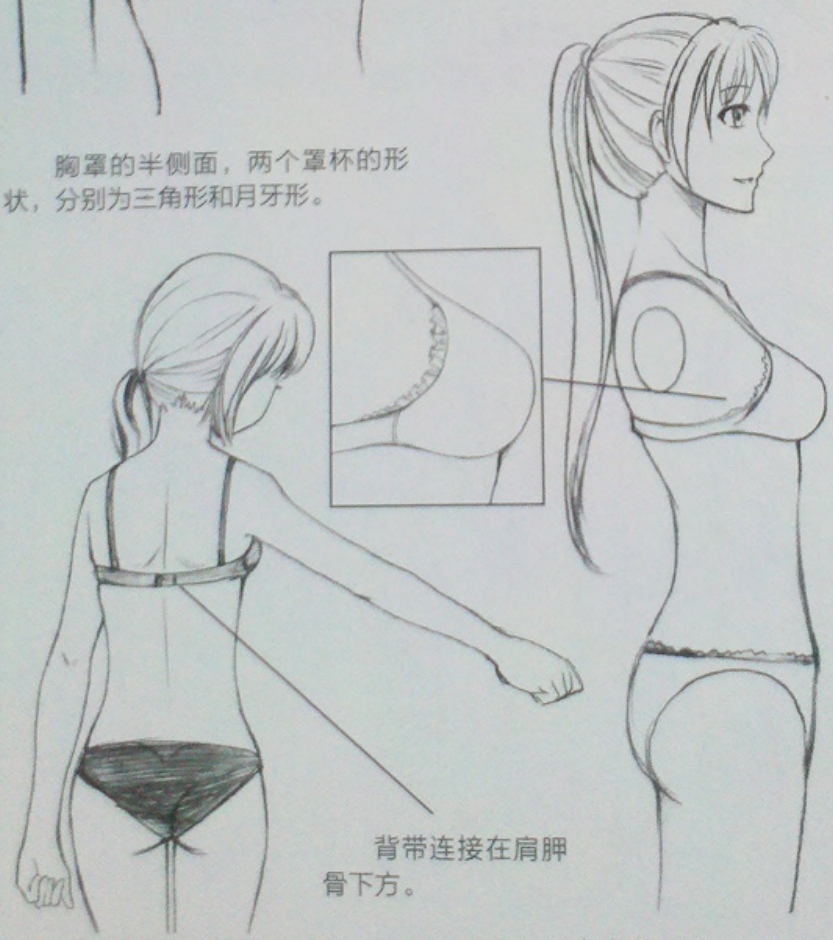
内衣是典型的紧身服饰，在身体上的覆盖面较少。绘制时只用根据身形添加少许线条即可。

月牙形的罩杯侧面



三角内裤基本按照裤子的腰线和腹股沟形成的三角区来设计。

胸罩的半侧面，两个罩杯的形状，分别为三角形和月牙形。



背带连接在肩胛骨下方。

内衣蕾丝花边点缀在罩杯边缘和腰围上面，更体现女性魅力。

内衣的背面造型

裤子的松紧对比。

紧身型的裤子可以完全显示出腿部轮廓曲线。

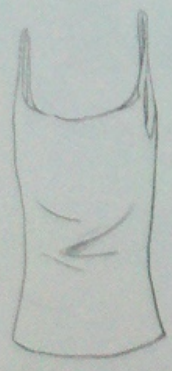
宽松型的裤子则完全掩饰了腿部曲线。

下面以紧身的休闲服为例看看紧身服饰给人的印象。

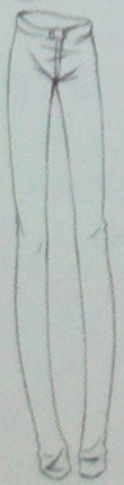
这是一套较紧身的休闲装。给人的印象干练有型，适合身材很好的女性角色穿着。

紧身的吊带，能充分显示出胸部曲线。

臀部和小腿的曲线也得到充分展示。



紧身吊带背心。

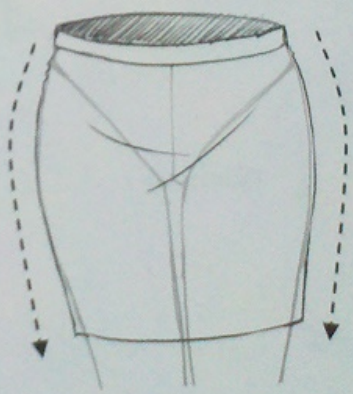


弹力牛仔裤。

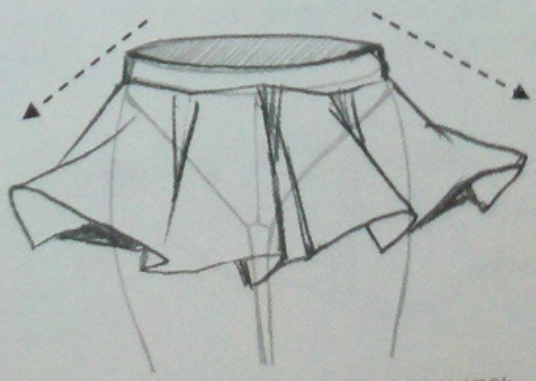
绘制紧身裙的方法。

紧身的连衣裙基本根据身体轮廓绘制。

在胸下部和腹股沟位置有较丰富的横向褶皱。



包裙是紧身裙装的一种，它将两条大腿束缚在裙桶内。



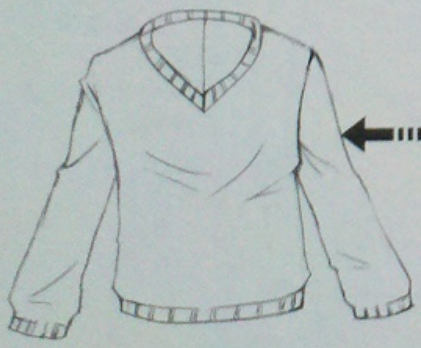
而宽松裙装对大腿没有束缚，能自由运动。

Q版服装的变形与省略

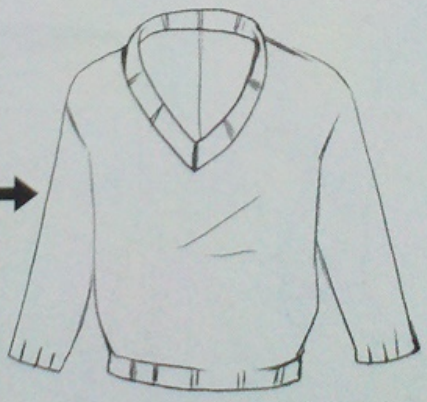
Q版服装相对于正常服装来说，具有褶皱少、线条顺滑、造型可爱等特点。下面看看如何从正常服装变形为Q版服装。

正常服装造型复杂，褶皱丰富，适合用抖动的线条绘制。

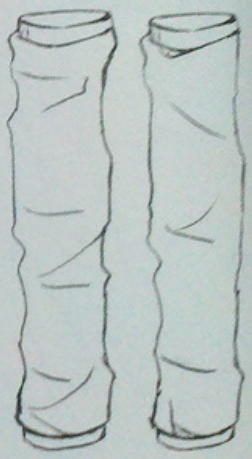
转化为Q版服装后，造型简化，很少有褶皱，适合用平滑的线条绘制。



正常的套头毛衫衣领和袖口的纵向分格较清晰、细腻。

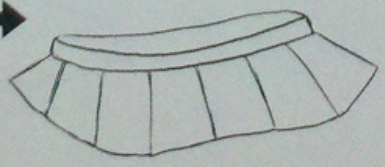


Q版毛衫衣领和袖口的分格少，褶皱少。



正常腿袜横向褶皱多。

正常短裙对于褶皱凸起的刻画细致，能表现出立体。



Q版短裙使用简单分格表现褶皱，感觉较为平面。

Q版腿袜总体变短，用一条褶皱即可表现。

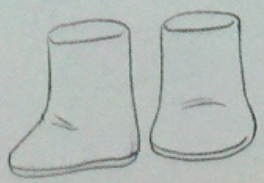
2头身的Q版服装，可以完全省略褶皱的表现。

也可以用一到两条简单的线条表现褶皱。

3头身Q版的休闲冬装，绘制时注意表现可爱的要素。

斜排扣的呢绒大衣，宽敞的下摆设计体现人物的可爱。

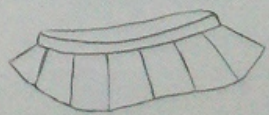
用小方条表现围巾的毛须，显得时尚简约。



Q版靴样式简单。

Q版校服

Q版校服上衣无收腰，呈直筒形。



Q版百褶裙呈简单扇形。

Lesson 03 漫画中几种经典服装造型的绘制

世界上的服饰很多，用一本书也讲不完。这里列举几种漫画中常见的经典服装为大家做一个简单的介绍，了解它们的绘制方法，以便举一反三。

绘制不同造型的现代服装

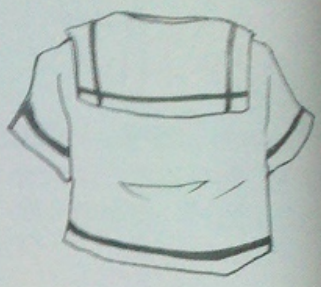
这里以水手服、制服、休闲服和运动服为例，看看这4种服装的画法。

1. 水手服

日式标准水手服在校园题材的漫画中非常常见。

水手服有特殊的大翻领，领片在身后呈方形，叫做海军领。胸前的蝴蝶结和百褶裙的搭配也是水手校服的标准样式。

正面



背面

水手服腰围较为宽松，胸部下方的空间较大。

背后的领子是前面翻领的延伸，呈方形。

Q版水手服

变为Q版水手服后，基本样式不变，只是褶皱减少了。

裙子的折叠数减少。

以水手服为基本型的秋季校服。

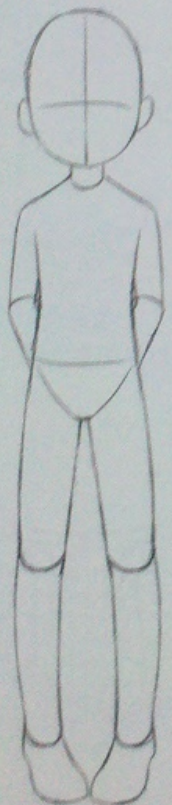
能轻易在这款校服中找到水手服的影子。

实际上就是将水手服变为开襟，加长衣长和袖长。

短百褶裙配上长上衣显得格外流行。

黑筒袜是近期比较流行的校服元素。

水手服的绘制流程。



1 首先绘制出人体的基本轮廓。注意身长比例。

2 画出水手服的大致形状，注意蝴蝶结和大翻领的表现。

3 进一步刻画服装的细节，表现出袖边和裙边等处的条纹。

2. 制服

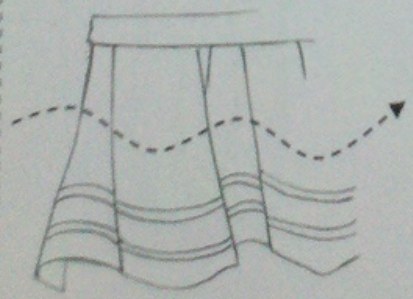
除水手服外，还有很多款式的制服可以运用到校园漫画中。

西装、衬衫和百褶裙的搭配，适合塑造年龄较大的高中生。

根据水手装变形而来的时尚款校服，领子和领带都做了大幅度变形。搭配深色的格子裙非常流行。

普通的男生校服，以衬衫、领带、休闲裤的搭配为主。

格子裙的画法。



裙子上所有的横向条纹应根据褶皱的走向产生幅度变化。

纵向条纹则依据褶皱的总体走向。

如果统统添加相互垂直的纵横条纹而没有起伏，就显得裙子没有立体感。

3. 休闲服

女式休闲服系列的款式多种多样，这里介绍一款混搭型秋季休闲装。

造型简单的靴子。

有英伦风格的短尼龙风衣。

很潮的横条纹长袜。

胸前有卡通印花图案的长款T恤。

休闲的布料肩包。别上个性徽章增强了时尚感。

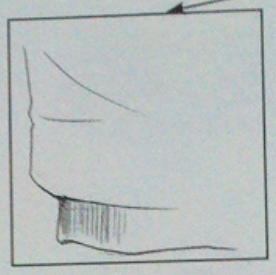
质地轻盈的双层褶皱裙。

4. 运动服

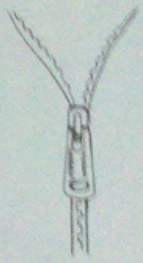
运动装的用料韧度高、弹性好，因此在刻画时注意其褶皱的柔软。

立领女式运动服，有收腰设计。

松紧上方形成圈扎突起。



袖口和腰间有人工松紧，刻画时用纵向排线表现即可。



运动装普遍为拉链设计，绘制时注意拉链的细节处理。

男式与女式运动服差异不大，肩宽、无收腰设计是较为重点的差异。

专业运动服的绘制。

除以上介绍的日常运动服外，各种专业运动服这里就不一一介绍了，绘制时可根据需要查找资料作为参考。

跑步服装：上身短背心和短裤，方便四肢的活动。

短裤外侧线处有“人”字形开衩，方便腿部奔跑。

各类古典服装的设计

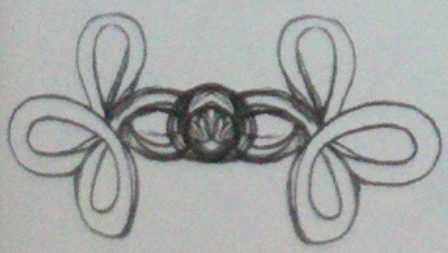
不同民族在不同时期有多种经典的服装，这里以中式、日式和欧洲为例，介绍3种典型风格的服装。

1. 中式

运动装的用料韧度高，弹性好，因此在刻画时注意其褶皱的柔软。

唐装

唐装中心线位置有盘扣，袖子有白色袖边。



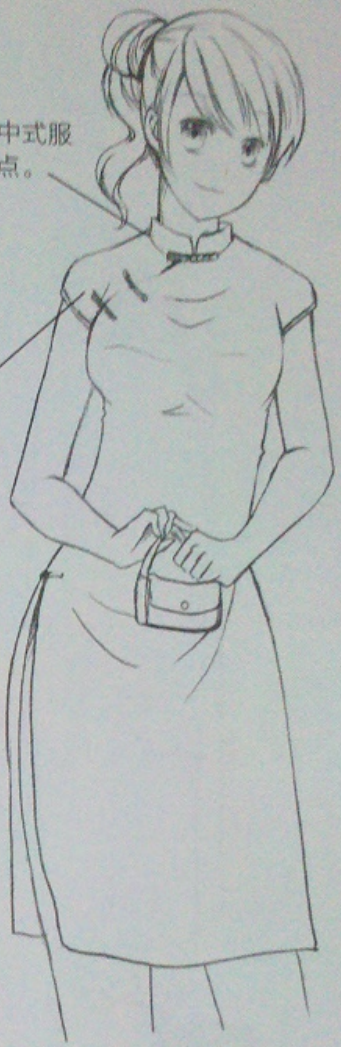
各式各样的盘扣也是中式服装的特色。

立领是中式服装的共同特点。

大腿外侧线位置有开口。

旗袍是连衣裙的一种。

旗袍有明显的收腰设计，属于紧身型服装。穿上后腰部有明显的横向条纹。



旗袍的盘扣位置在胸部外侧。

旗袍

旗袍是东方女性的传统装束，上身后能突显女性的曲线魅力。

2. 日式

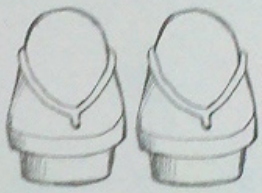
和服背面腰部有一个结，称为“腰枕”，多为方形，也可以加入蝴蝶结等装饰。

和服胸前相互叠压的领子称为“挂衿”。

胸前有束腰的布带，叫做“伊达绵”。

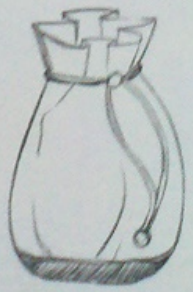
和服

日本和服的着身效果。缺少曲线感，但庄重、安稳、宁静是其独特的气质。

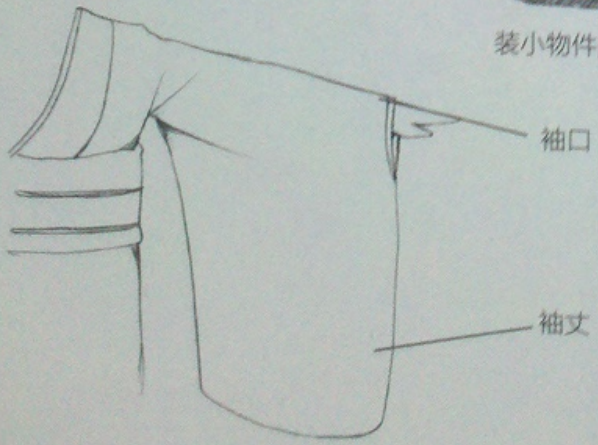


日本传统的木屐

和服的背面



装小物件的手袋



和服的袖子是方形的筒袖。

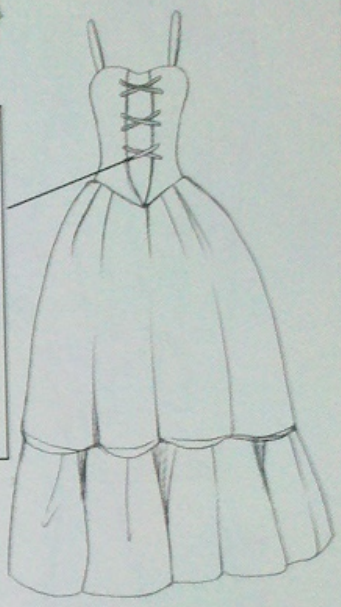
由和服改良而来的服装造型。

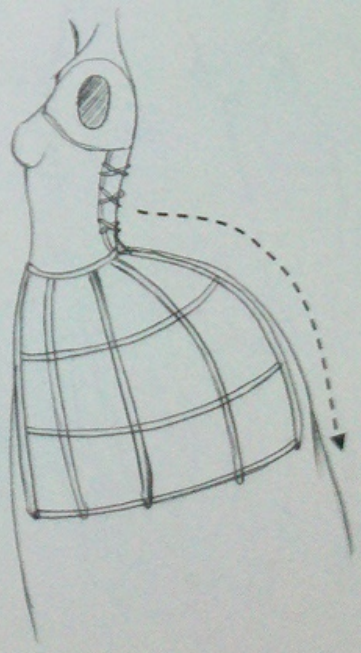
紧身的腰线设计和华丽的荷叶袖是宫廷贵妇装的标识。

有鲜花和羽毛装饰的小礼帽。

欧洲贵妇装由开衫小西装和大蓬裙组成。

裙子带有束身衣，用系带交叉捆束。





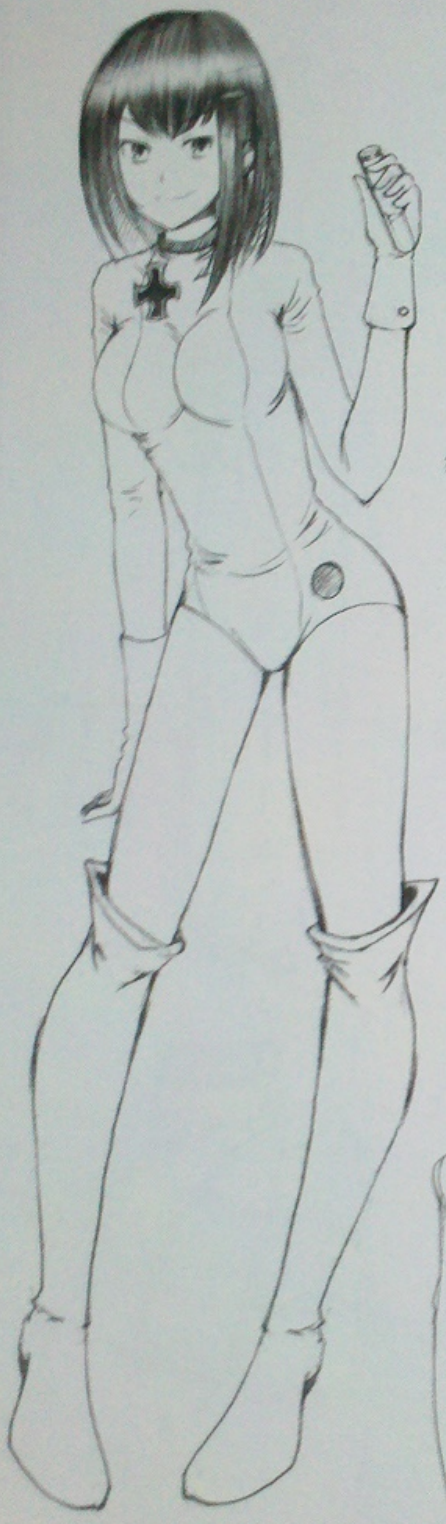
裙子的蓬松效果实际是由内衬的铁丝网制作的人工突起。侧面时显得臀部非常突出。

宫廷贵妇装

紧身的腰线设计和华丽的荷叶袖是宫廷贵妇装的标识。

科幻服装的创意

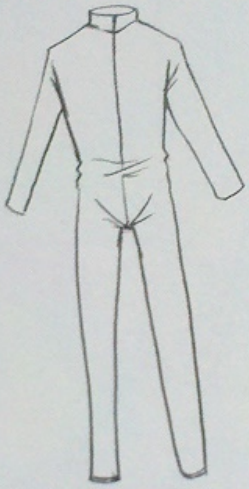
科幻服装可以极大的发挥创作者的想象力，设计时的自由度极高。下面来看连体衣等科幻服装的画法。



连体衣是很多科幻漫画中必不可少的服装。

紧身的连体衣褶皱少，腰部曲线明显。

宽松式连体衣褶皱丰富，一般要搭配皮带穿着。



带长裤的连体衣。

三角裤连体衣

正侧面时，衣服的肋线与裤子的外侧线连接。

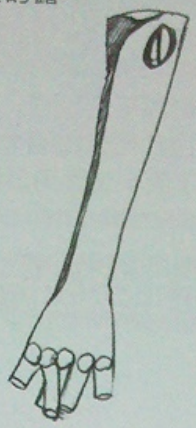
连体衣的常用配饰。

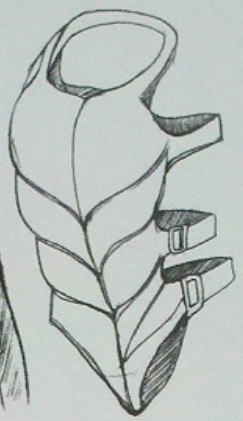
手套一般套于袖口外。

靴子也是套于裤脚外，有束缚作用。

连体装加各种护具，也是常见的科幻装扮。

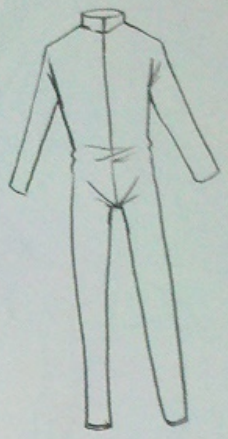
科幻感较强的露指手套。





根据昆虫腹部的构造设计出来的防护盔甲。

耳机也是常与科幻服装相搭配的部件。



基础连体装

科幻美少女的绘制流程。

1 先绘制出人体的裸体结构图，注意动作的流畅。

2 在结构图上添加人物的外表造型，以及科幻服装的大致构思。

3 对人物进行细节处理，清理线条，完成创作。

Lesson 04 绘制道具的通用法则

道具的世界千奇百怪，但是有一个通用法则就是“结构与材质”。任何物体都是由几何体的组合、拼接构成，并蒙上不同的材质，使其产生不同的形态。下面来看看道具的绘制方法。

任何道具都是几何体的组合

生活中的物体都是由几何体构成，下面看几个例子。

书本是立方体的演变。

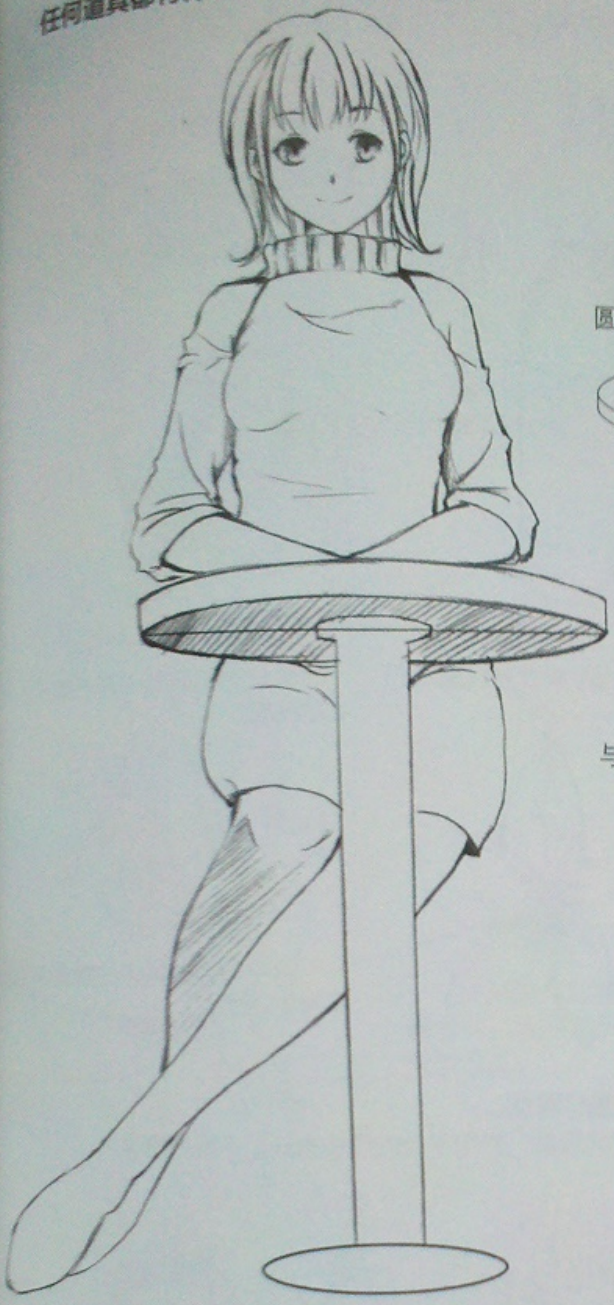
杯子的绘制流程。

1 绘制出杯子上下圆的水平直径和高度，并标出耳把的位置。

2 画出杯子的大型，注意大小圆面的圆心在垂直线上。

3 刻画出杯子的厚度，以及耳把的立体感。

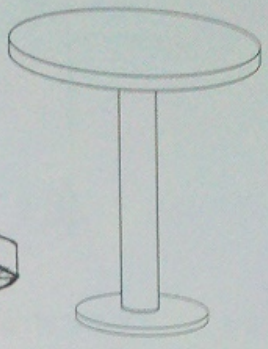
任何道具都有仰视、俯视等透视规律。



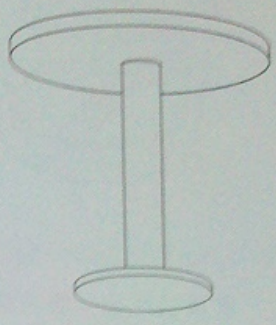
仰视下的圆桌子。

俯视的杯子能见杯口圆面。

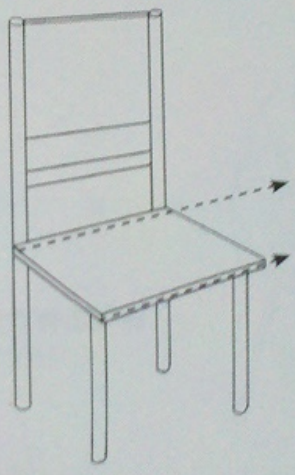
仰视的杯子能见杯底圆面。



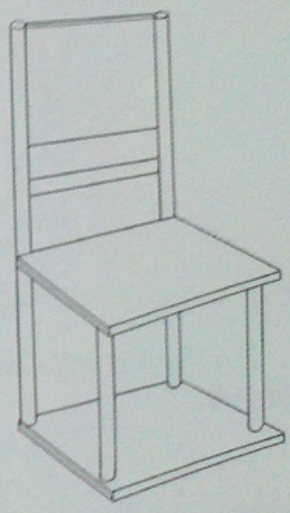
俯视的圆桌能见立柱与桌子底座的结合。



仰视的圆桌能见立柱与桌面底部的结合。

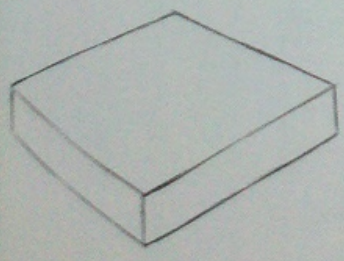


俯视的椅子，椅子面前后两条边会延伸并相交于视平线的灭点。

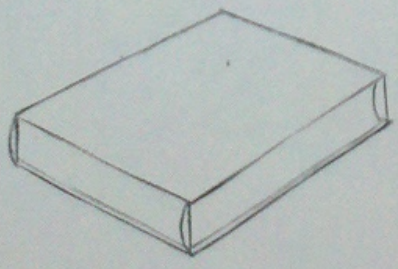


椅子腿部形成的四边形与椅子面平行。

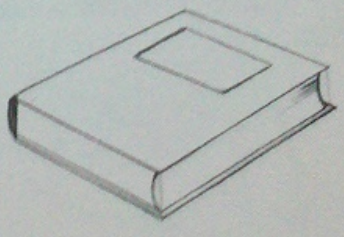
书的绘制流程。



1 画出一个立方体，注意其高等于书的厚度。



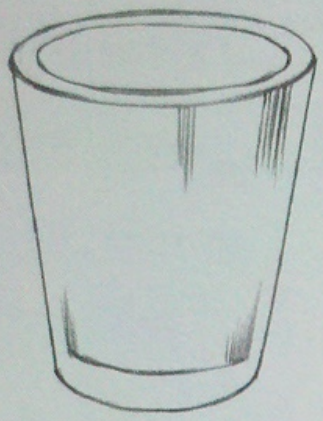
2 刻画出书页与封面的大小差。注意书页厚度要用弧线表现。



3 刻画书的细节，用排线表现书页的堆积状态。

道具的质感表现

了解了道具的几何表现，下面来看看不同材质的表现法。

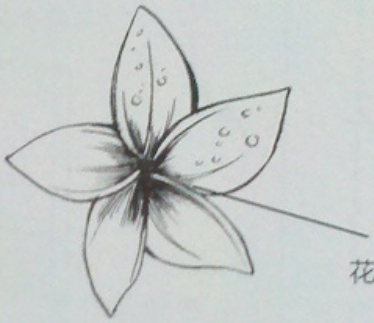


玻璃的质感一般用直排线表现，

深色玻璃也可用交差线表现阴影。

不规则推挤的小圆点表现出汽水的气泡。

外扩的射线表现出叶脉的长势。



由中心向外延伸的射线表现出花瓣的纹路。

短而稀的线段组表现出毛皮的质感。

抖动的线条表现出不规则的海绵。

服装也有质感的表现。

相同造型的服装，使用不同的线条表现出不同的质感。

1 布料使用平滑的线条。

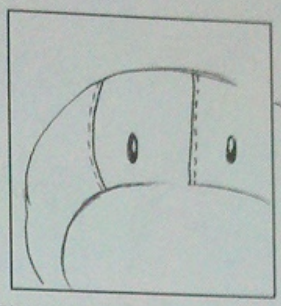
2 皮草使用小排线组。

使用道具增添人物的魅力

这里列举一些具有代表性的道具，看看它们是如何增添人物魅力的。

1. 少女漫画的常用道具

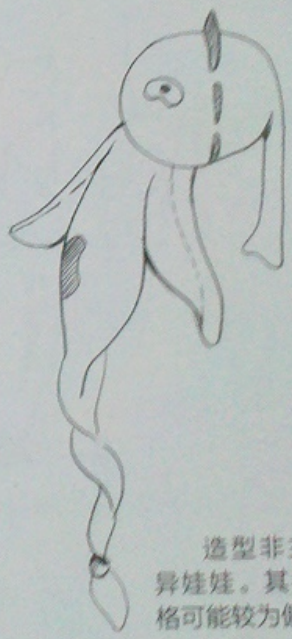
少女漫画中，种类繁多的布偶是必要的道具之一。布偶的造型可以从另一个侧面表现出其拥有者的性格。



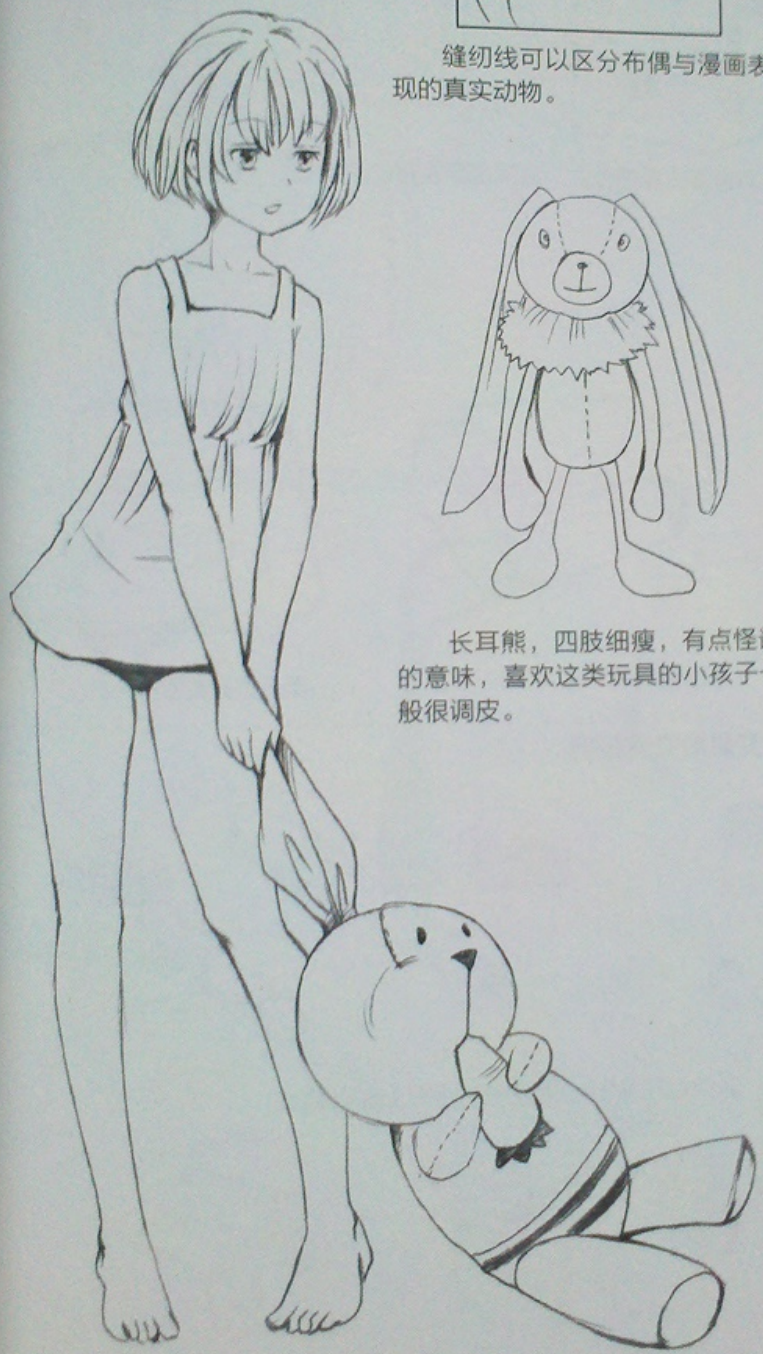
缝纫线可以区分布偶与漫画表现的真实动物。

布偶的表现注意缝纫线的细节刻画。

长耳熊，四肢细瘦，有点怪诞的意味，喜欢这类玩具的小孩子一般很调皮。



造型非主流的诡异娃娃。其拥有者性格可能较为偏激。

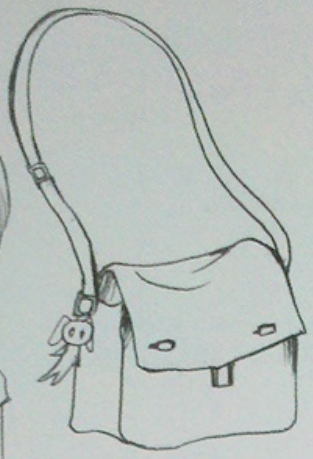


拖着大型布偶的小女孩，有点任性。

能做成布偶的不仅只有动物、植物。器具也能做成布偶造型。

学习用品是学院题材的少女漫画中常见的道具之一。其中，书包的出镜率极高。

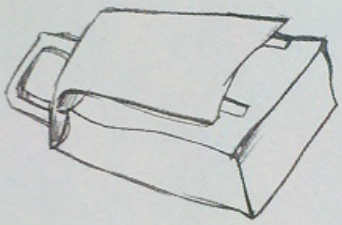
背着斜挎包的女生，清纯可爱。



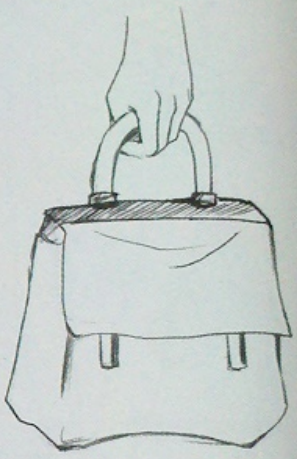
造型普通的斜挎包。

肩带贯穿包面的单肩包。

女生喜欢用可爱的卡通娃娃装饰。

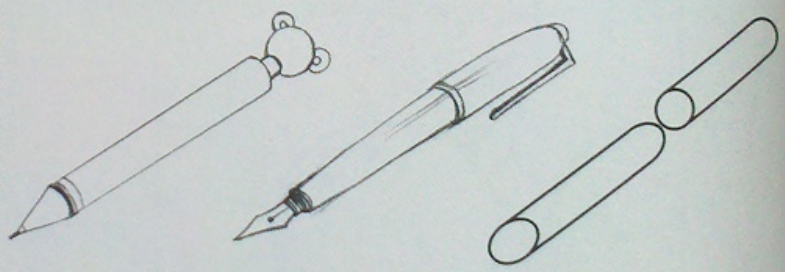


方形手提包，男女生都适用。

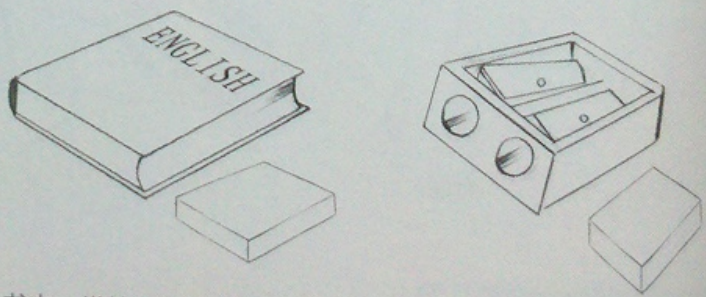


手与手提包的契合。

文具的立体表现。

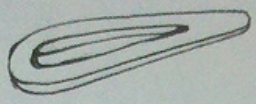


各类笔的绘制注意是在圆柱形上加以装饰。

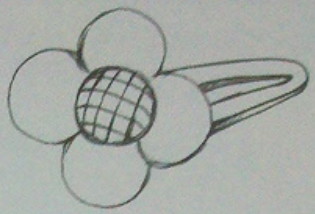


书本、卷笔刀是在不同高度的立方体上添加细节和装饰。

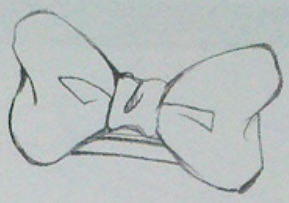
一些首饰、发饰等小饰物在少女漫画中也经常出现。绘制或设计时注意体现它们的风格。



发夹的基本造型。



添加各种可爱的装饰就可变换出各种不同花形的夹子。



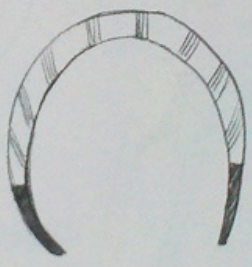
蝴蝶结马尾夹。

三角形装饰耳环。

首饰、发饰等小道具的添加可以使角色形象更加鲜明。

蝴蝶结

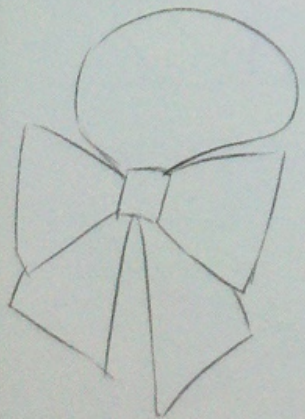
领带



发箍

发箍的绘制要根据头部的形状和幅度。

蝴蝶结的绘制流程。



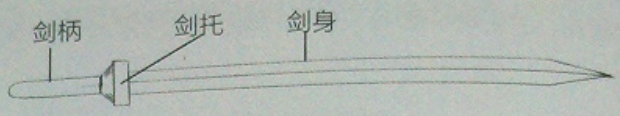
1 画出蝴蝶结的大致轮廓。

2 将外轮廓修饰得圆润，并表现出凹陷的褶皱。

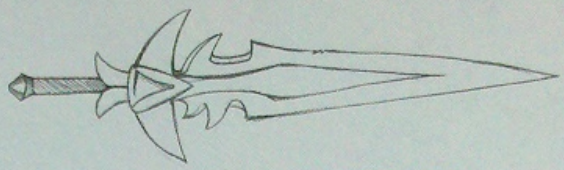
3 刻画细节，为蝴蝶结中心部位添加褶皱。

2. 格斗漫画的常用道具

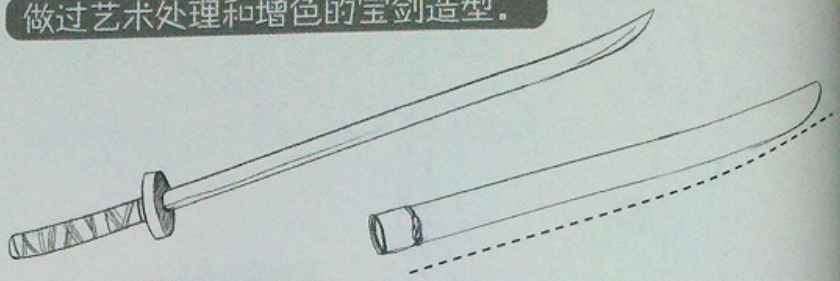
格斗漫画中常用拳术、兵器征服读者。冷兵器的设计尤其讲究。



剑的基本形制



做过艺术处理和增色的宝剑造型。



日本刀的基本造型

刀身细长，且有弯曲的幅度。

带倒刺的大刀，能体现使用者的力量感。

绘制时注意突出剑的立体感。

铜关节手套

铜关节手套在格斗漫画中为角色增色不少，给人炫酷的感觉。

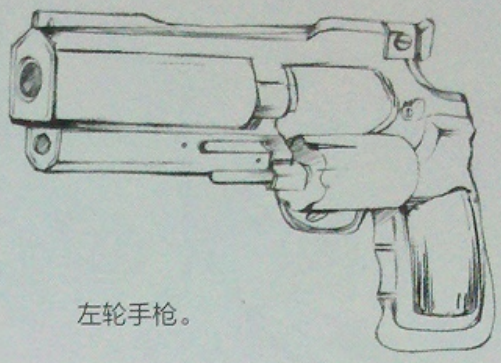
斧和锤的画法。

手柄贯穿锤的中心。注意左右对称和平衡。

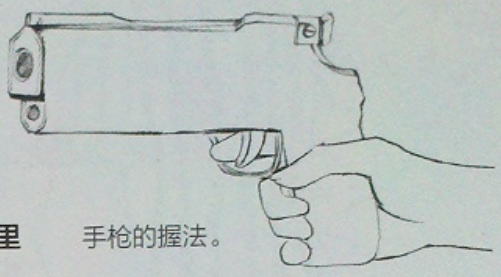
斧面呈扇形。做独特设计后更有艺术感。

手枪在现代格斗漫画中十分常见，下面看看其画法。

托枪的女性角色有飒爽英姿的感觉。

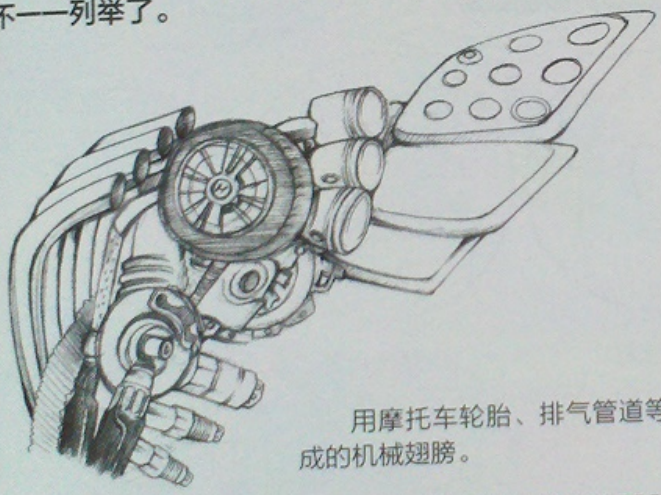


左轮手枪。

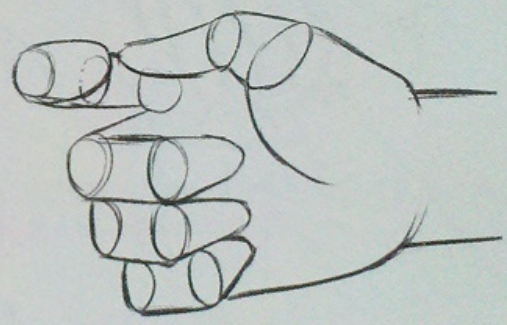


手枪的握法。

另外，一些复杂的机械装备也在漫画中大显身手，这里就不一一列举了。



用摩托车轮胎、排气管道等组成的机械翅膀。



食指前伸去扣动扳机，其余4指握住枪柄。

手枪的绘制流程。

1 勾勒出手枪的大体轮廓，包括扳机的漏空部分。

2 分区域刻画细节，包括手柄上的螺丝帽等。

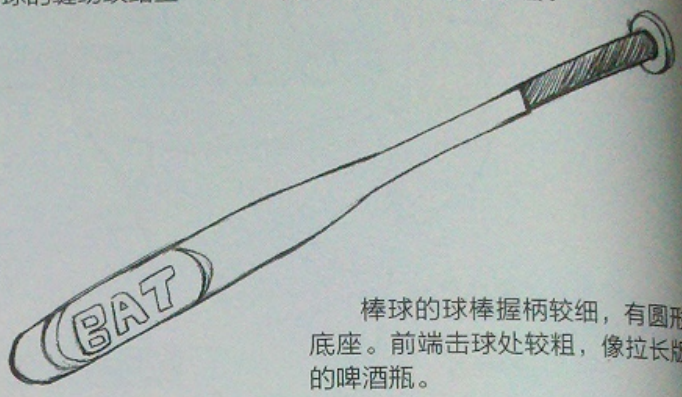
3 进一步刻画细节，清理线条，手枪道具绘制完成。

3. 竞技漫画中的各种道具

有多少种竞技项目就有多少种竞技漫画，因此在绘制之前，需要收集很多该项目的道具资料。

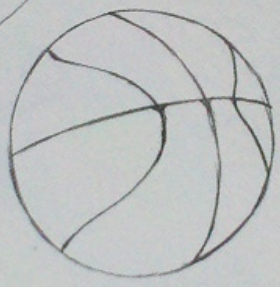
棒球的缝纫纹路呈“）（”形。

棒球手套。

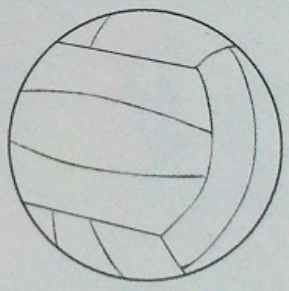


棒球的球棒握柄较细，有圆形底座。前端击球处较粗，像拉长版的啤酒瓶。

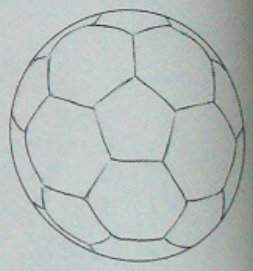
其他球类的表面纹路。



篮球的纹路。

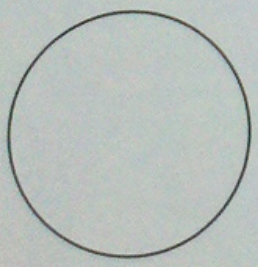


排球的纹路。

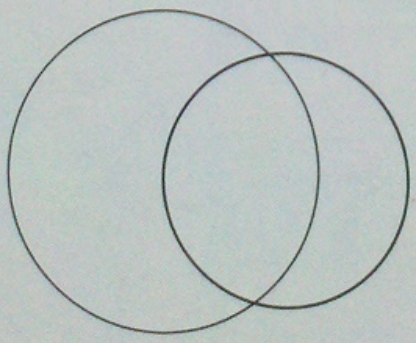


足球的纹路。

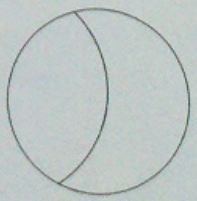
使用圆规绘制篮球的流程。



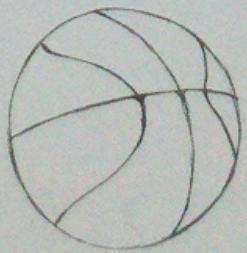
1 先使用圆规绘制一个正圆表示球身。



2 再在一侧画一个半径较大的圆，表现一条纹路。



3 擦去球体外面部分的大圆周。

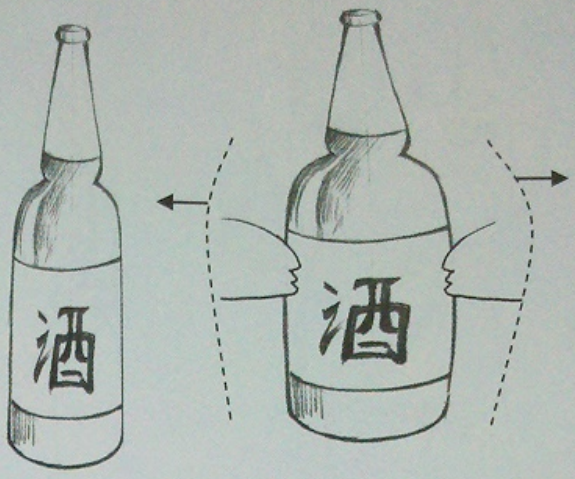


4 横向的纹路画法也是一样。经纬线绘制好后，左右或上下各加一条曲线。篮球绘制完成。

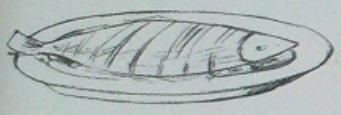
4. Q版道具的变形与简化

Q版道具的总体特点是，胖乎乎、简单、可爱。

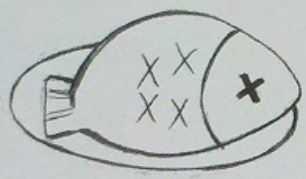
Q版的酒瓶。



将正常酒瓶的轮廓线外扩，变为向外弯曲的弧线。



正常的脆皮鱼。盘子的造型细腻。有配菜，鱼形写实。



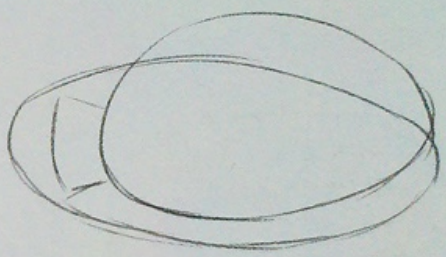
Q版的脆皮鱼圆呼呼的，盘子只用一个椭圆刻画，眼睛用“×”表现出死掉的状态，很有喜感。

正常的兵器充满棱角。

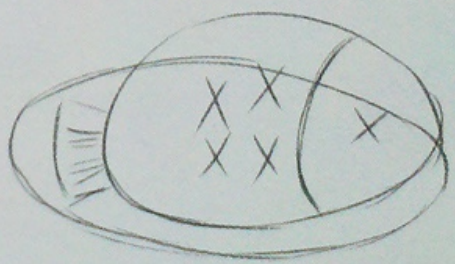
Q版锤像两个圆形的灯笼。

Q版的兵器也很可爱，完全没有冷酷的感觉。

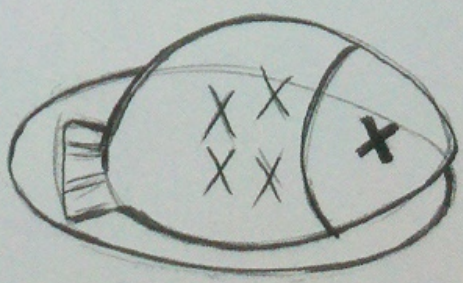
脆皮鱼的绘制流程。



1 画出两个不规则椭圆表现盘子和鱼身。鱼身末端用扇形表现鱼尾。

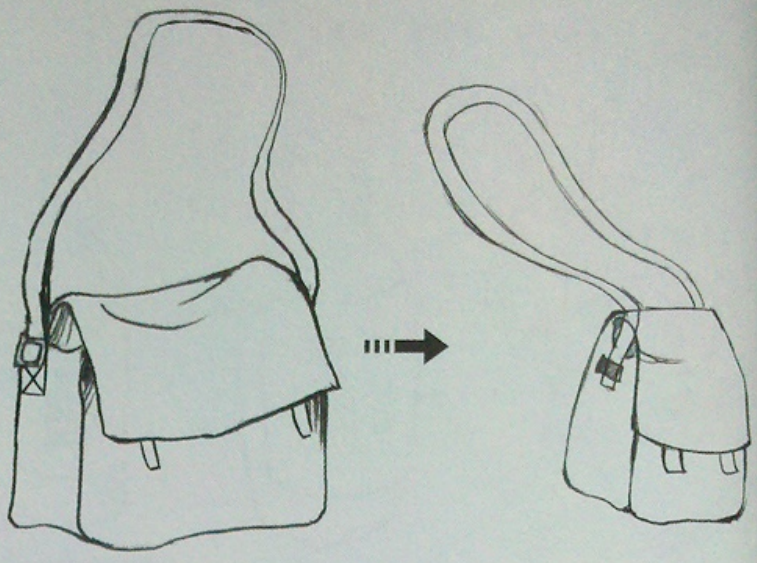


2 添加表现刀纹的“×”和眼睛。



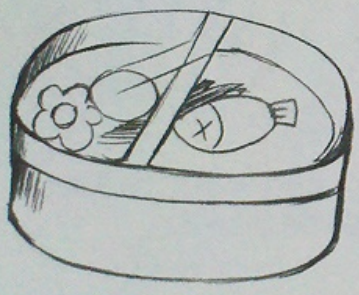
3 刻画细节，加粗眼睛的线条，完成。

Q版的生活用品。

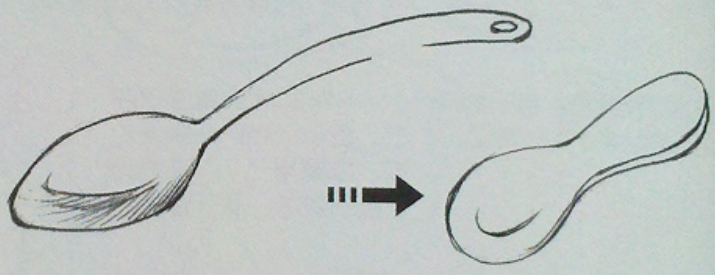


正常的书包，各部分细节分明。凹陷褶皱丰富。

Q版书包与正常书包的外形相似，但扣子等细节突出。



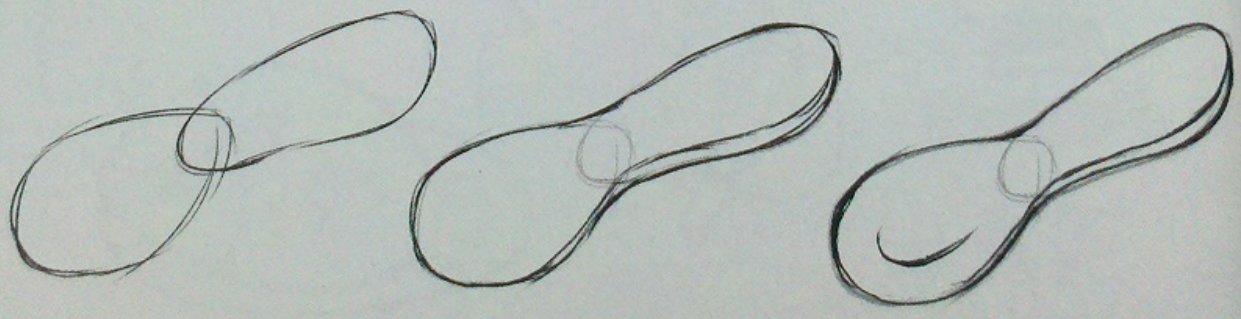
Q版的方形物品都有“倒角”，变得圆滑、可爱而没有棱角。



正常的勺子柄很细，有向下弯曲的幅度。

变成Q版的勺子柄加粗，没有立体感和幅度。只刻画厚度和勺心凹槽就可以了。

勺子的绘制流程。



1 画出两个交叉的、不规则椭圆。

2 用内收而顺滑的线条连接两个椭圆的切线，并刻画出勺子的厚度。

3 清理线条，表现出勺心的凹陷。简单的Q版勺子完成了。

第7章

故事的演绎离不开场景的烘托，把握场景的绘制原理，画出真实可信的场景，有助于增强漫画的真实感。本章重点介绍如何将人物放置在合适的背景中。

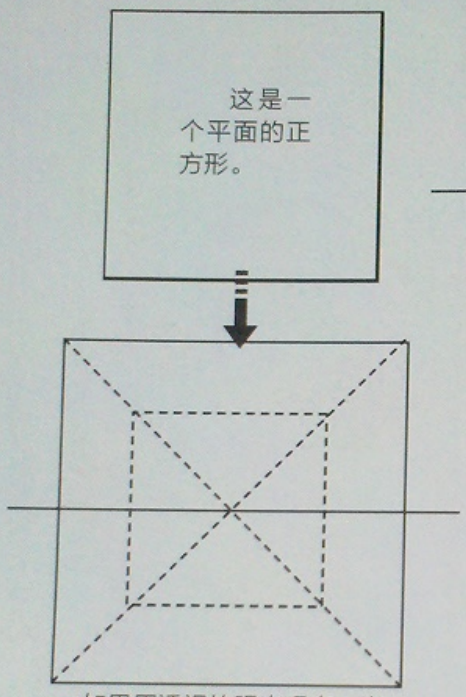
给人物搭建一个场景

Lesson 01 通过透视提升画面的真实感

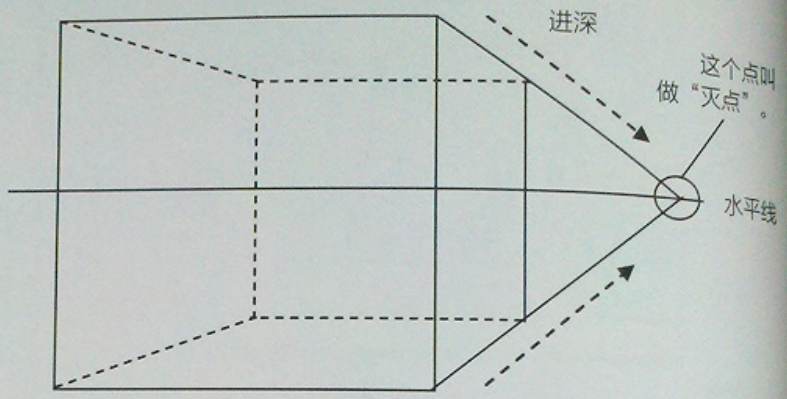
在平面的纸上，如何表现画面的空间感，要使用到透视法则。本节来了解一下一点透视、两点透视和三点透视的基本原理。

运用一点透视法增强画面的纵深感

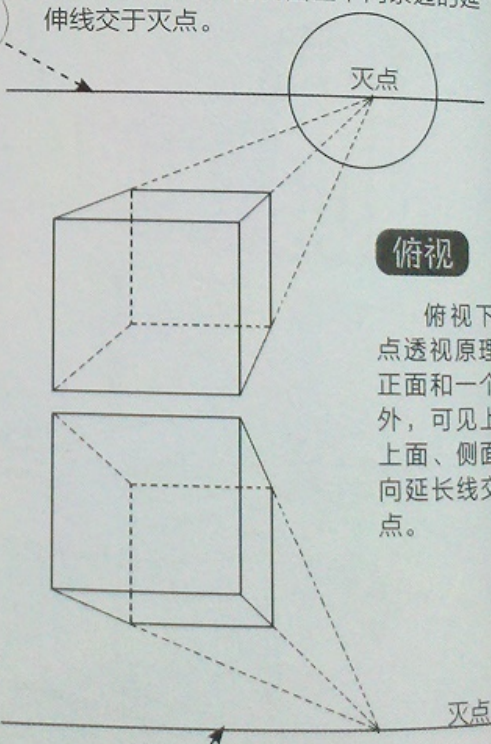
物体的上下边的延长线相交于水平线的一点，这一点叫“灭点”。



如果用透视的眼光观察，它又是一个立方体的正面。而灭点位置正在立方体中心的纵向延长线上。

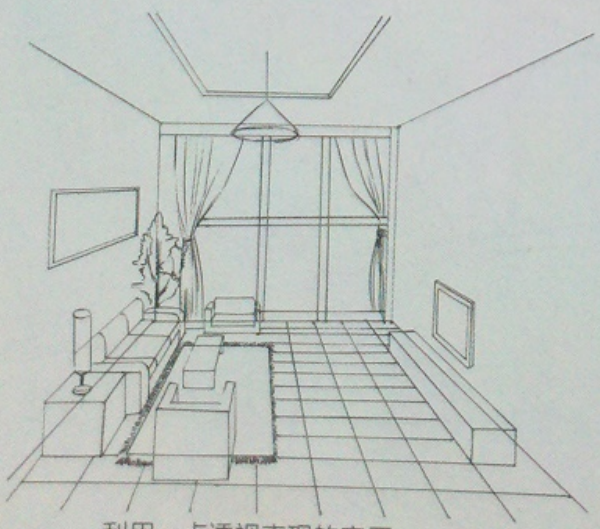


平视角度下，立方体上下两面不可见，半侧面时，两侧面上下两条边的延伸线交于灭点。

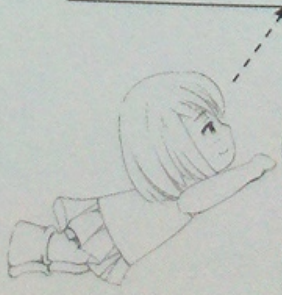


俯视

俯视下的一点透视原理。除正面和一个侧面外，可见上面。上面、侧面的纵向延长线交于灭点。



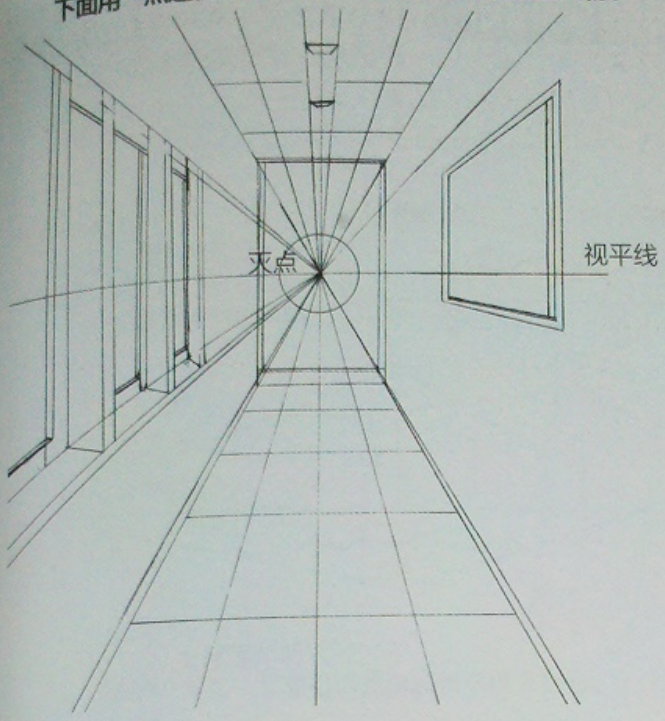
利用一点透视表现的客厅。



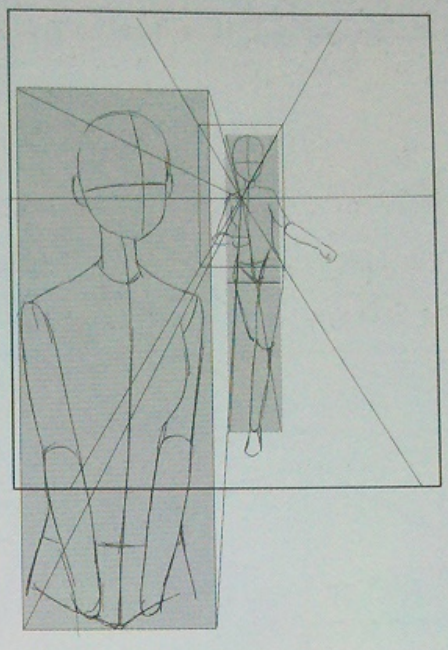
仰视

相反，仰视一点透视立方体的下面、侧面的延长线体现出进深感。

下面用一点透视原理绘制一个走廊，并添加上人物。



走廊的所有纵深线都相交于灭点，使画面有凹进去的感觉。



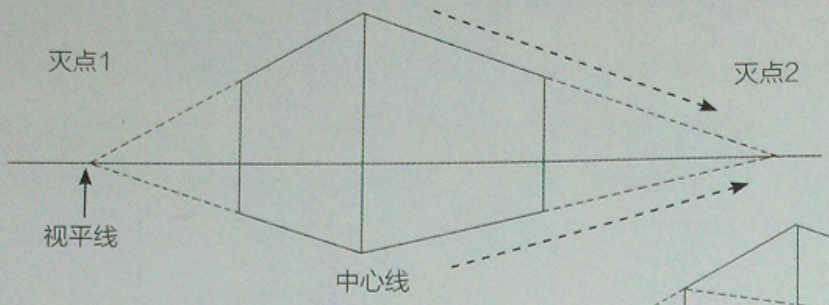
加入人物，注意视平线的位置大约在前方女生的眼睛处。人物的远近感也符合一点透视原理。

假设两个女生的身高一样。距离越远，两人在画面上的大小差异越大。

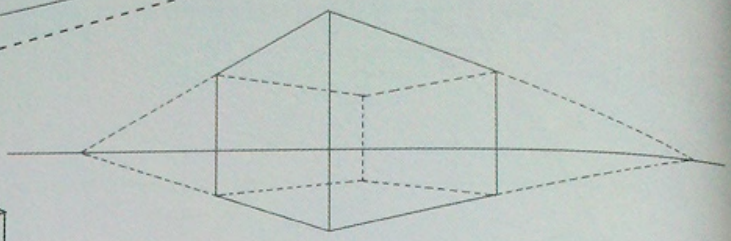
添加人物的最后效果。

运用两点透视法增加画面的空间感

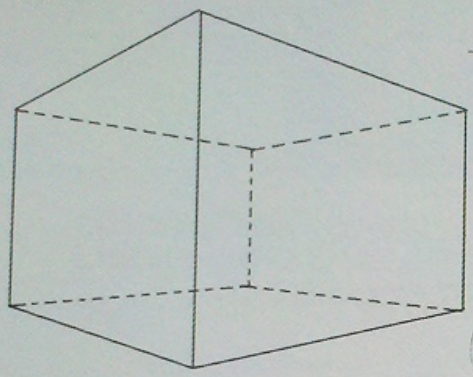
物体相邻两面的上下边延长线分别相交于水平线上的左右两个灭点，就是两点透视。



立方体的相邻两个面同时表现出进深感，各自向两边的灭点靠拢。



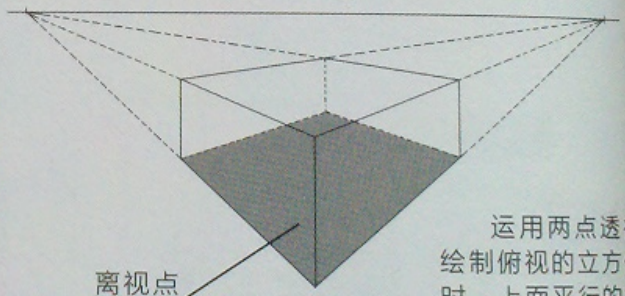
上、下和后方两个面都会发生不同程度的变形。



使用两点透视适合表现立体感强的三维空间。

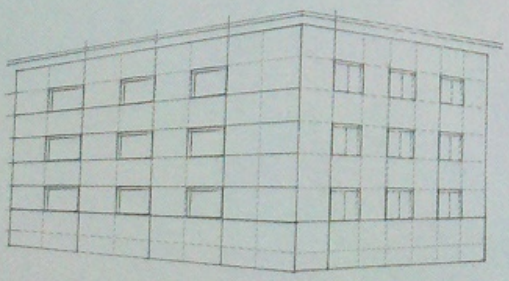
俯视

台子



离视点远的面

运用两点透视绘制俯视的立方体时，上面平行的对边分别相交于左右两个灭点。

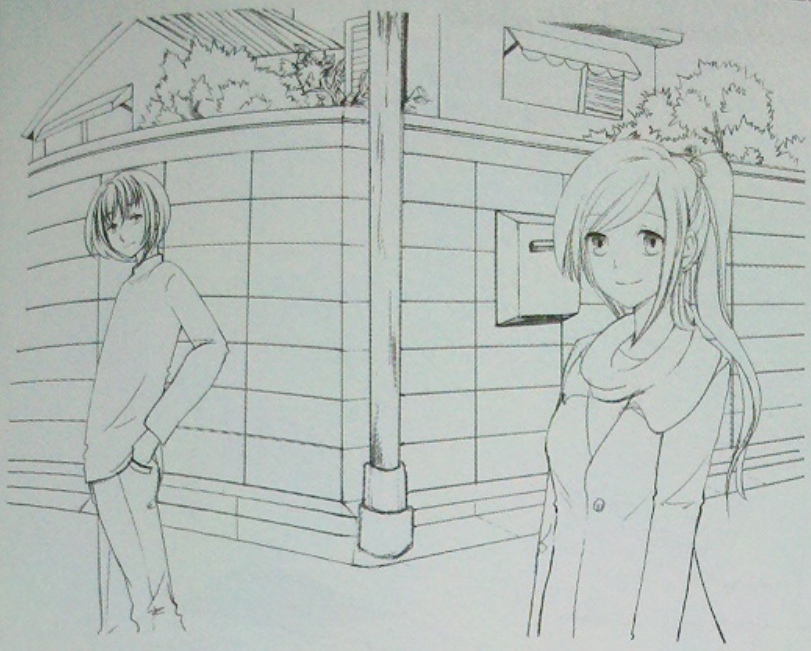


利用两点透视绘制的楼房。

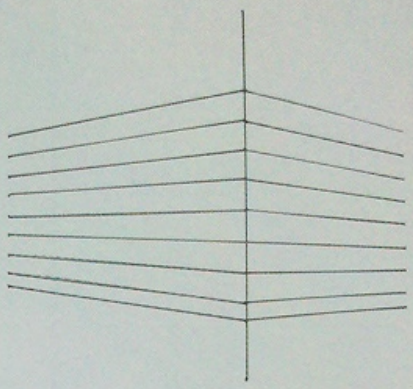
仰视时可见下面，观测距离越远，离视点远的一个面变形程度越大。

仰视

下面运用两点透视绘制一个街道的转角，并添加人物表现出远近感。



从画面中看出，女生的位置比男生离视点更近。

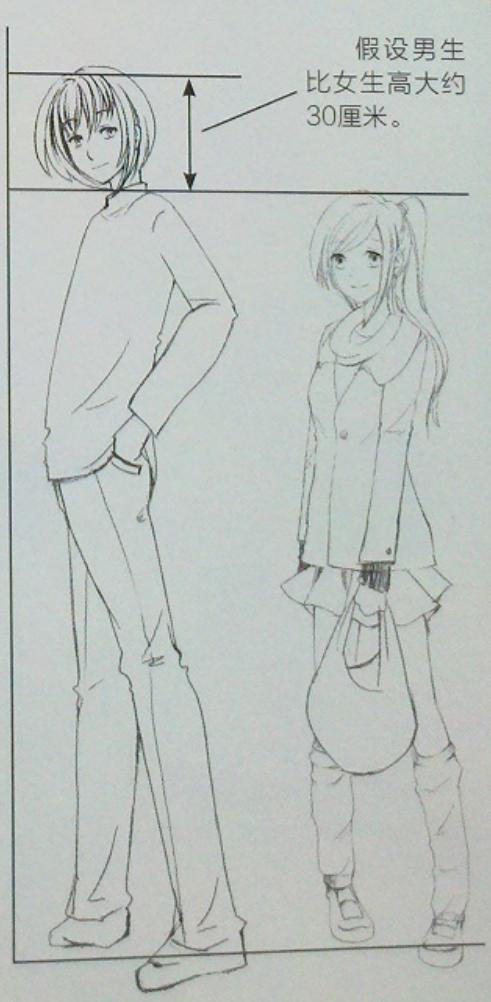


围墙的两个相邻面的延长线相交于非常遥远的两个灭点。

下面看看在人物身高不同的情况下，如何安排人物的高矮和大小才符合实际情况。

根据两点透视的进深原理，如果女生在男生的位置上，应该是这个高度。

这个位置放置男生，比放在这个位置上的女生同样高30厘米。

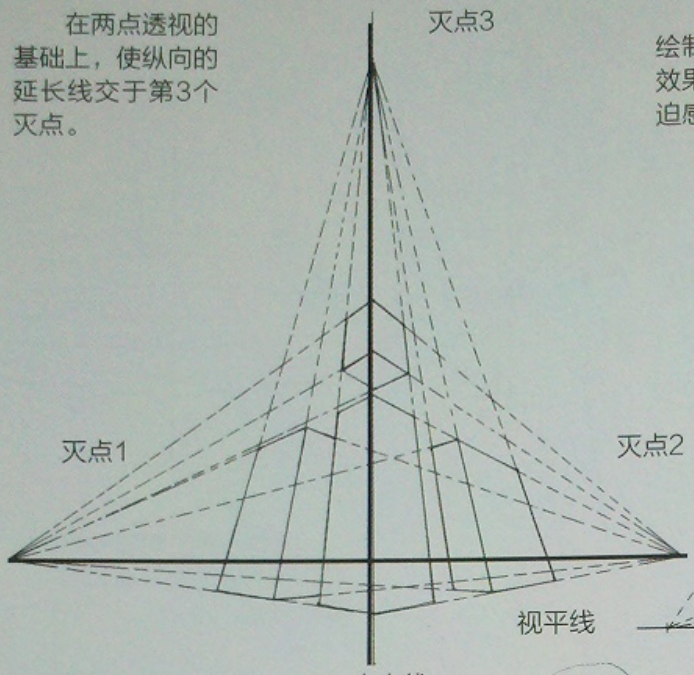


男生：180厘米
女生：150厘米

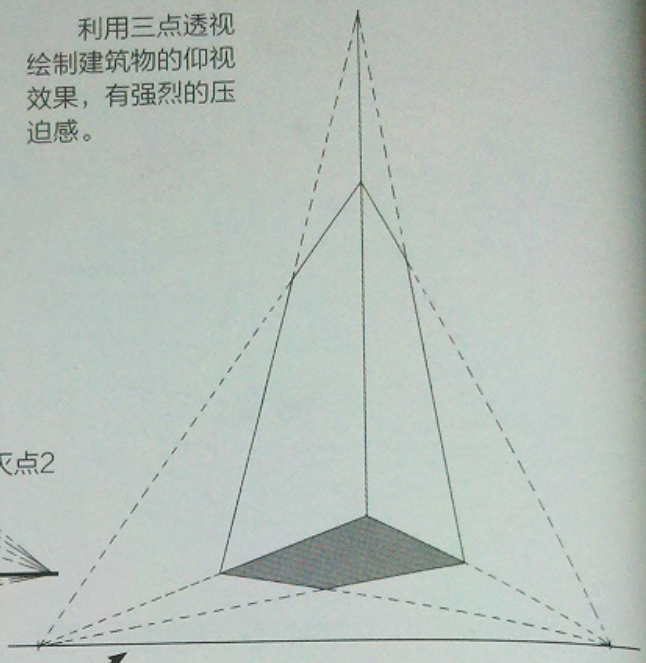
运用三点透视法加强物体的压迫感

在两点透视的基础上，中心线两侧的边相交于第3个灭点。

在两点透视的基础上，使纵向的延长线交于第3个灭点。



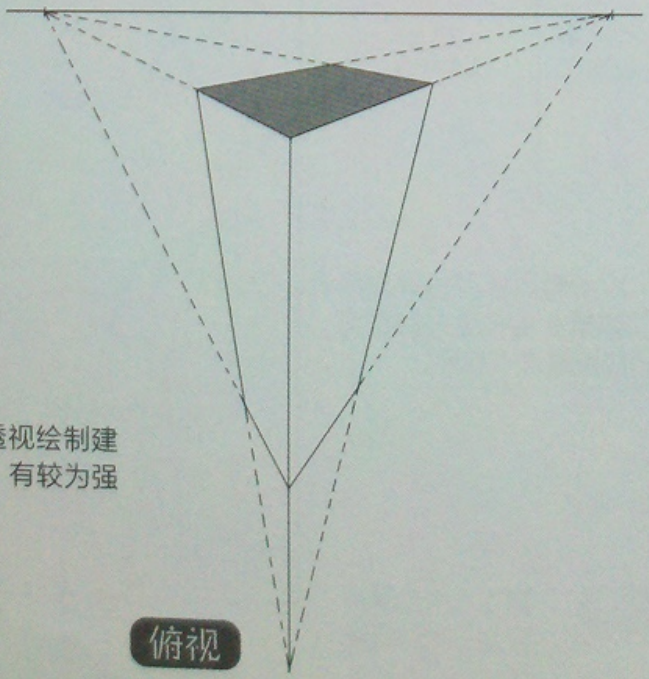
利用三点透视绘制建筑物的仰视效果，有强烈的压迫感。



三点透视的仰视效果突出立方体的底面。

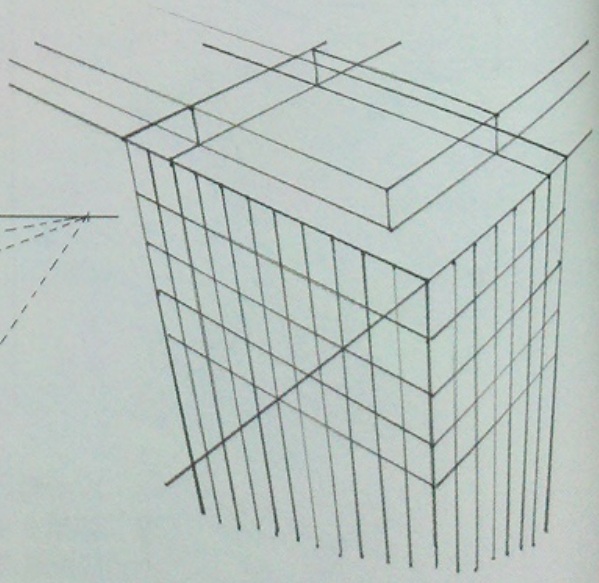
仰视

飞行器



利用三点透视绘制建筑的鸟瞰效果，有较为强烈的凌空感。

俯视



利用三点透视绘制的建筑鸟瞰图，楼顶的结构非常明晰。

下面通过正反两个例子为大家讲解如何正确运用三点透视。

绘制组合建筑的三点透视时，常出现建筑物的视点角度或者变形程度不同，这样会造成画面崩溃失真。

正确的三点透视仰视效果。

绘制建筑物组合式三点透视，应先将它们综合起来寻找灭点，再单独绘制。

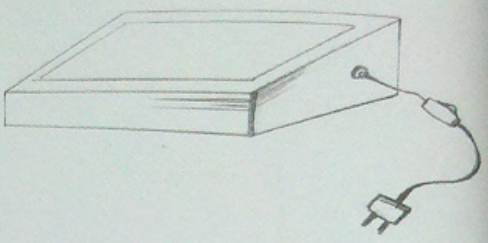
错误的透视。建筑物的透视不一致，会使有的楼房东倒西歪。

加入背景中的人物必须和背景的仰视角度一致，否则有不真实的感觉。

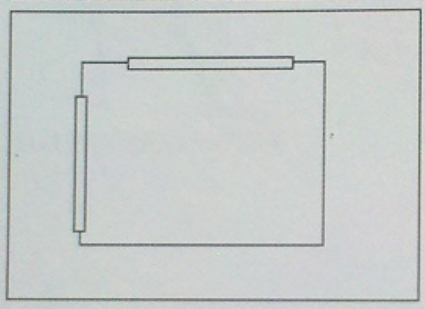
Lesson 02 合理使用照片绘制街道

在了解了以上几种透视原理后，必须通过系统的练习才能准确画出场景。在自行练习之前，这里先介绍一种简便易行的方法供学习者参考。

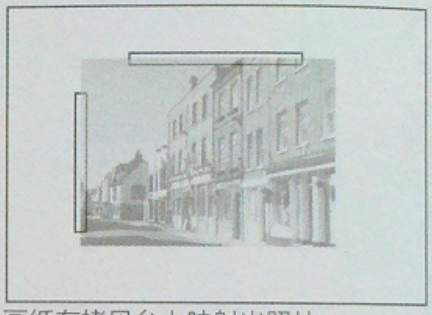
使用照片复制场景，是漫画家常用的手法。首先要将照片清楚地打印到纸上。



再利用拷贝台复制到所需画面上。



在复制之前，要将照片正面朝上贴于画纸的底部，以免复制过程中“走位”。



画纸在拷贝台上映射出照片。

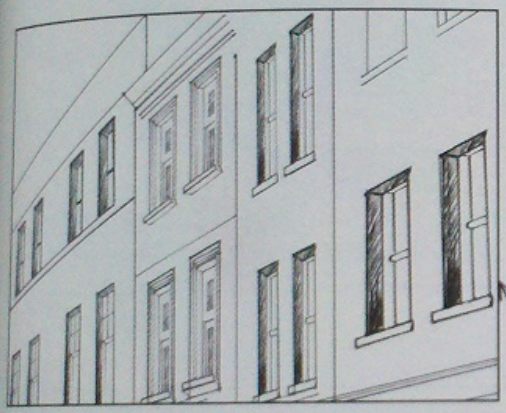
复制之前还是要先寻找到灭点的位置，按照透视规律绘制。

1 找出灭点位置，画出建筑的轮廓延伸线。

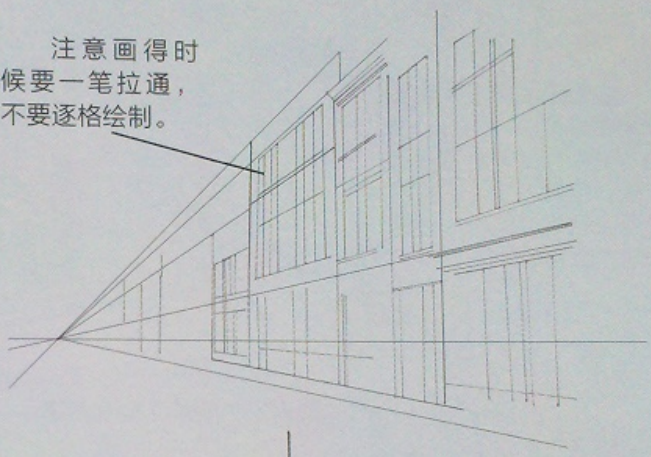
2 复制出纵向的几条关键的线。

3 大致勾勒出窗子的外形。

注意表现出窗子的窗棱细节，使画面真实，有立体感。



注意画得时候要一笔拉通，不要逐格绘制。

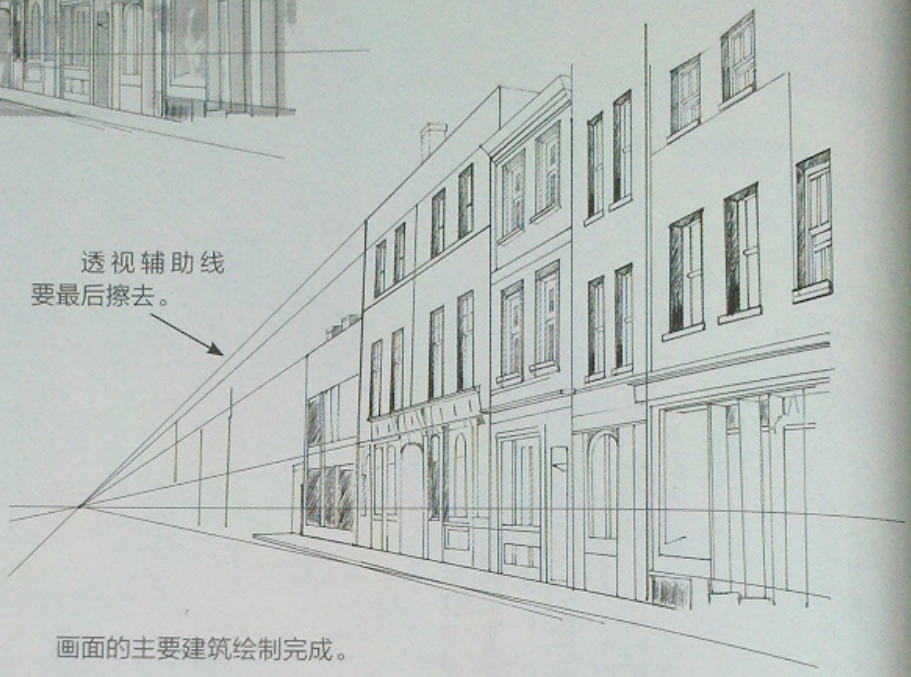


4 勾出窗子外形之后，耐心得画出每扇窗子的结构，并用阴影表现出窗棱的立体感。

也可以将画面总体勾勒细节后再添加阴影。

5 窗子画好后，绘制下方的门廊。注意门框的立体感。

注意绘制时可根据实际需要修改照片内容。例如本例中打算绘制普通的街面，因此去掉了国旗的部分。也可以添加一些更加漫画的元素。

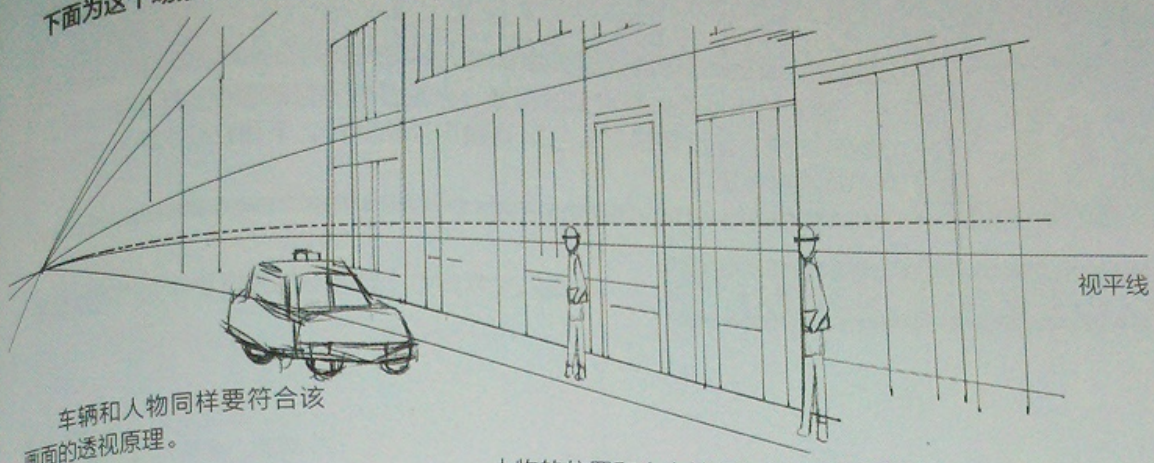


画面的主要建筑绘制完成。

6 画出较远建筑的轮廓，由于是远处的景物可以画得较省略一些。

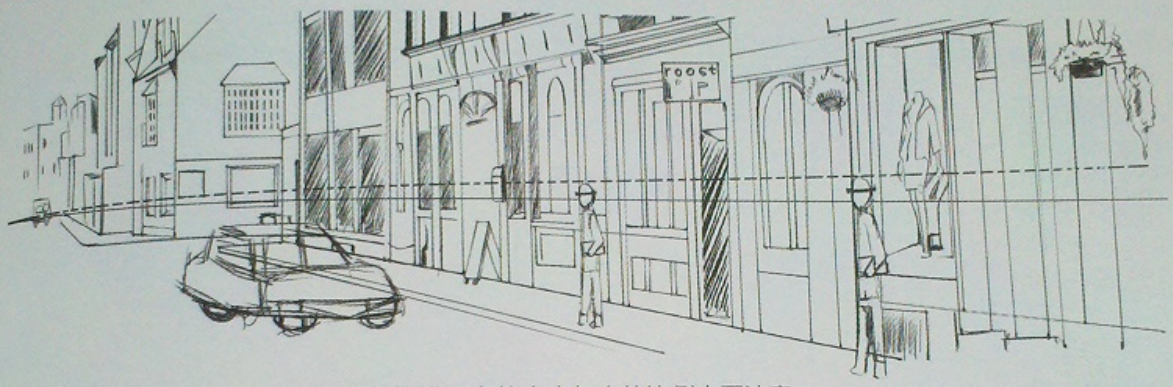
要使画面生动，只有建筑物和街道是不行的，还要添加一些有活力的元素，例如门牌、花卉、店面的易拉宝、橱窗展示等。

下面为这个场景添加上车辆和人物。



车辆和人物同样要符合该画面的透视原理。

人物的位置和大小关系在虚线延伸线上。



人的高度与后面门店的高度要保持协调。车的大小与人的比例也要注意。

7 加上或多或少的人群和车辆，完整的场景这里就基本完成了。

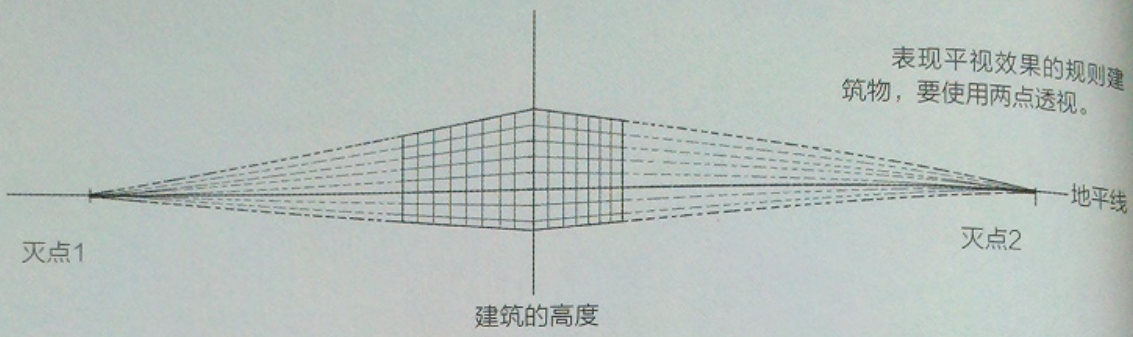
绘制场景里的“群众演员”时，注意性别、身高、年龄、造型要丰富，但无须太细致的刻画，有大概的“型”就可以了。

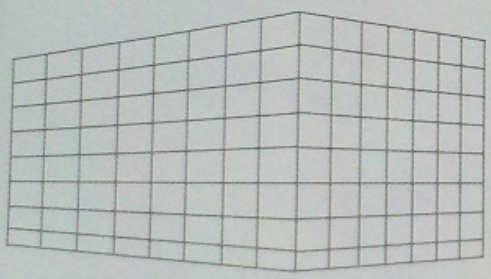
Lesson 03 根据透视法则绘制建筑物

建筑物是场景中最常见的景致，把握好建筑物的透视画法是画出真实场景的关键。这里将建筑分为规则和不规则两种，下面介绍这两种建筑物的具体绘制方法。

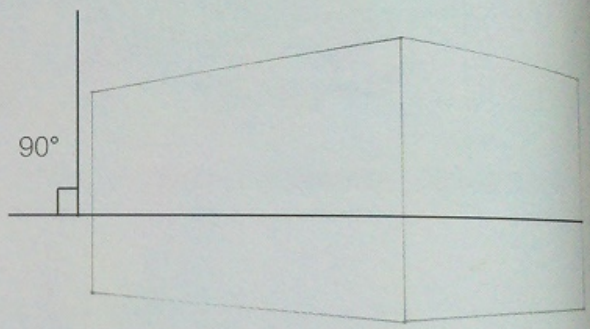
规则建筑物的绘制方法

这里以立方体为主要外形的建筑物作为规则建筑物。

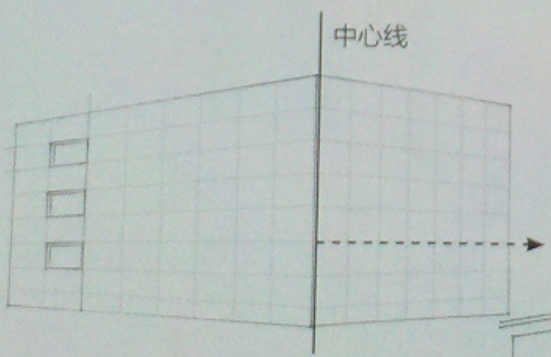




删除延伸线，将建筑物主体放大，经过透视处理的规则建筑就出现了。

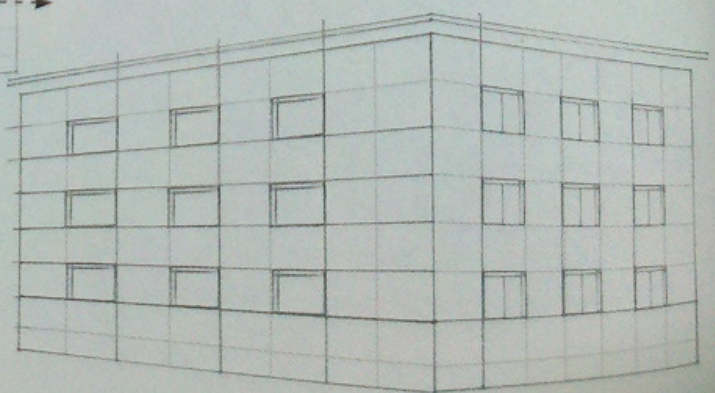


注意两个面的所有纵向边都与地面垂直。



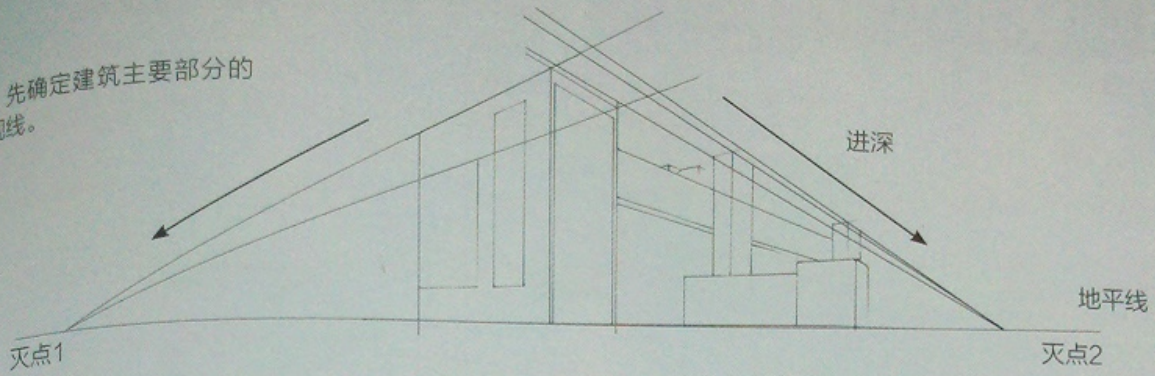
在建筑物的立面上绘制窗户时，注意窗户的宽度和间距是有变化的，离中心线越远，窗户的宽度和间距逐渐递减。具体怎样测定后面会详细介绍。

窗户绘制完成后，在建筑物的顶部添加外沿，一个规则建筑物的基本型大致画出来了。

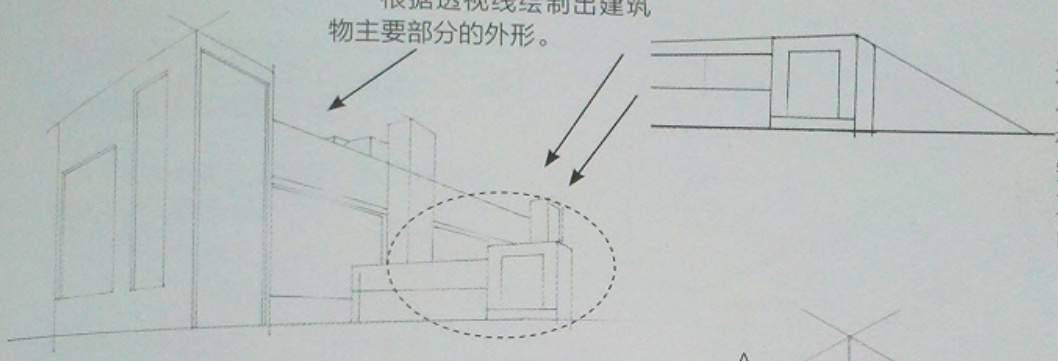


下面看看如何利用两点透视绘制规则建筑物的组合。

先确定建筑主要部分的透视线。

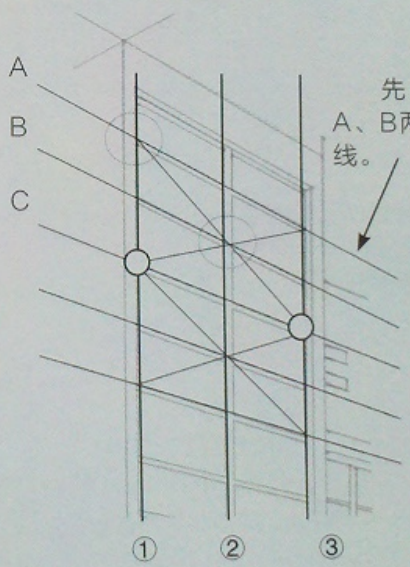


根据透视线绘制出建筑物主要部分的外形。



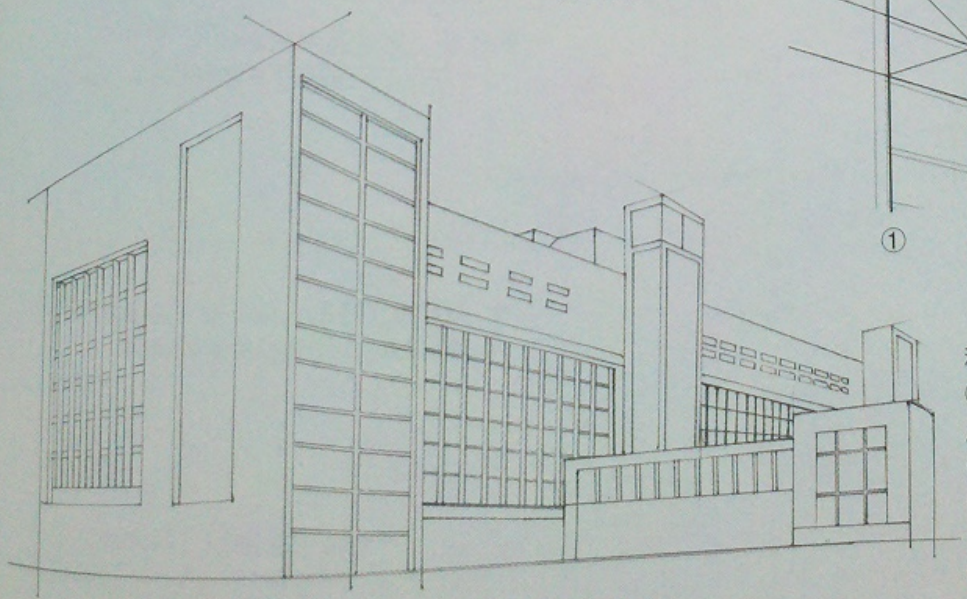
小楼的透视走向与大楼不一样。在三维空间中是垂直于大楼走向的。

在主要建筑的中部还有一个垂直于它的小楼。



先定出A、B两条横线。

刻画窗户的间距时具体使用N字测定法。

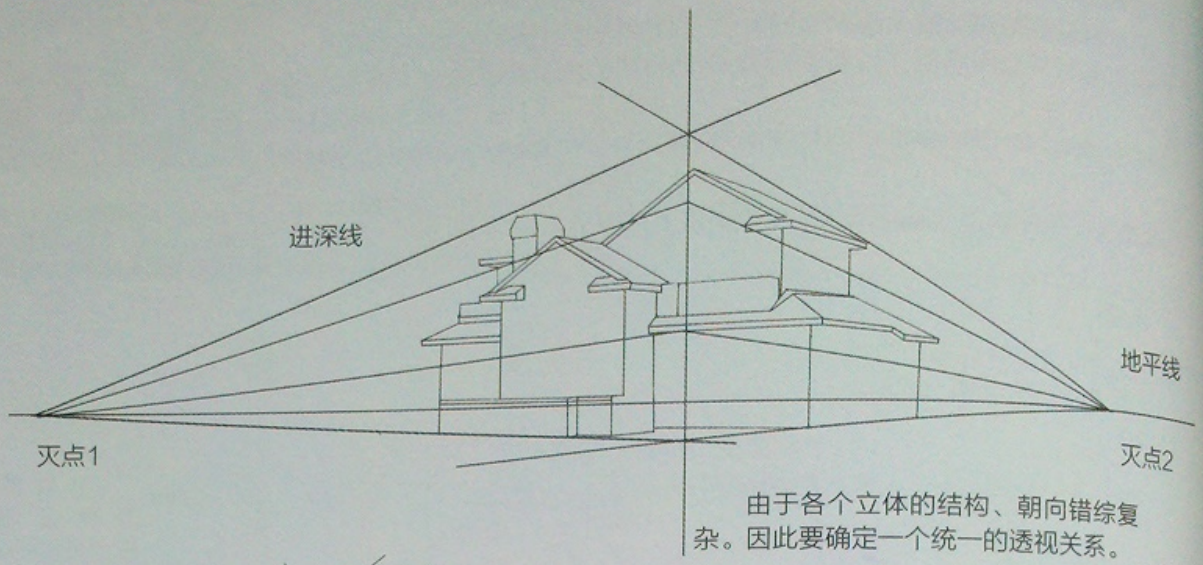


然后连接A①的交点和B②的交点，并延伸至③上，得到C ③。同理，反向延伸得到C ①，连接C ①和C ③，产生了横线C。同样的方法，以B①为起始点，与C②相交并延伸，定位出下一条线。一直延续下去就可以得到定位准确的窗户透视。

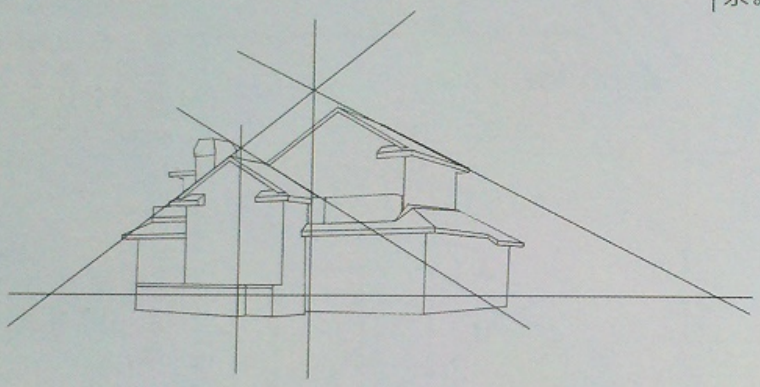
规则建筑物组合效果图完成。

不规则建筑物的绘制方法

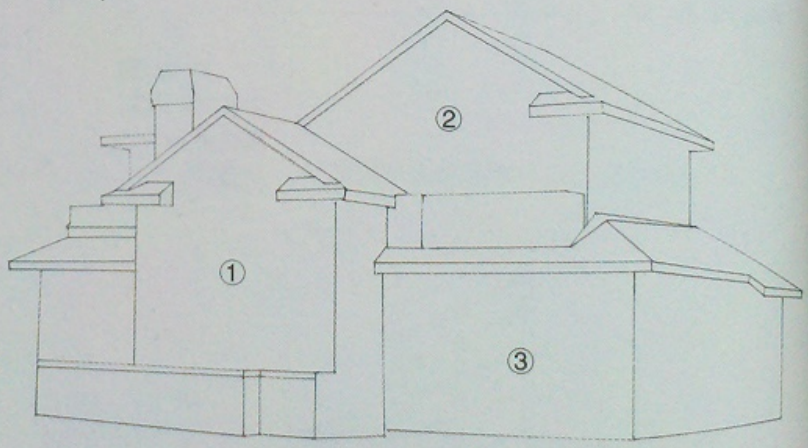
这里将各种立体组合形成的建筑物作为不规则建筑物，例如，顶部呈锥形的别墅等。



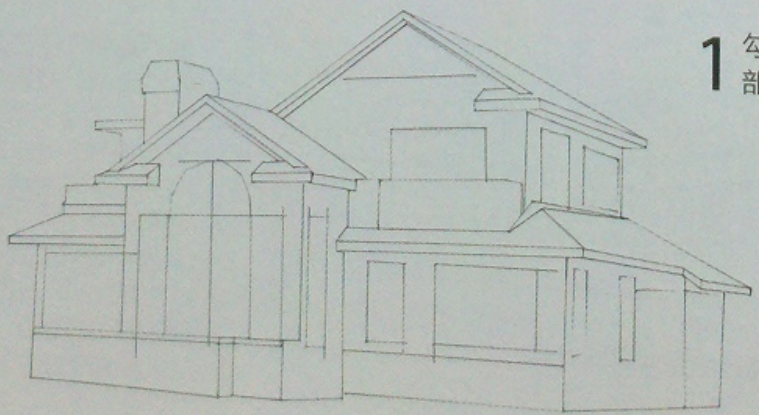
由于各个立体的结构、朝向错综复杂。因此要确定一个统一的透视关系。



但是各个部分的透视又各有差异。必须在统一测定后再单独测量。

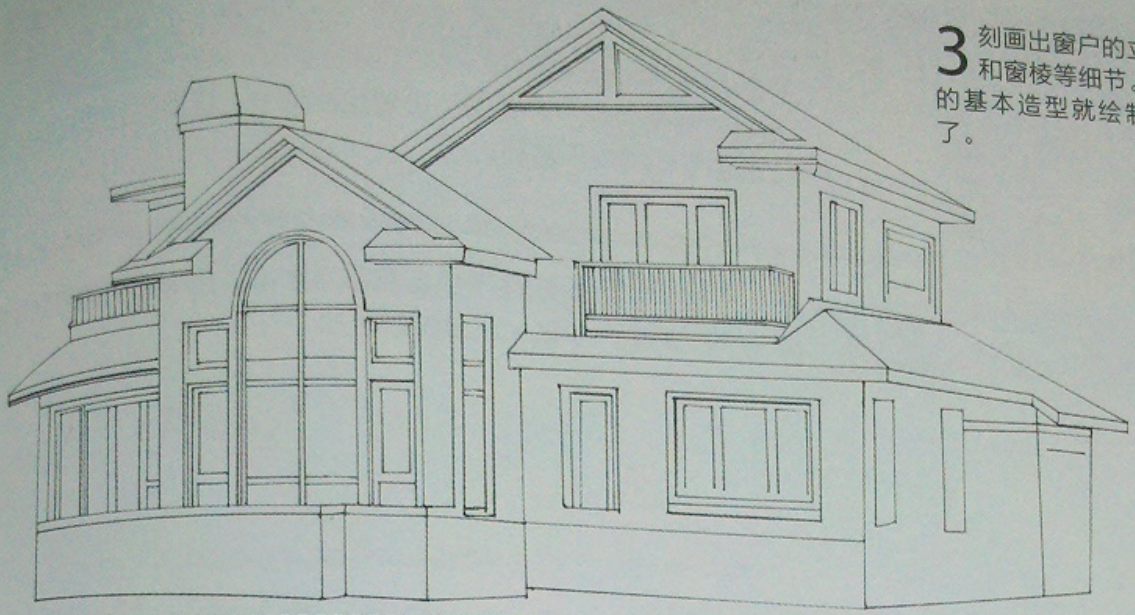


这里将别墅分为①、②、③三个部分进行绘制。



1 勾勒出别墅的大致外形。注意绘制时每个部分的结构和透视关系要准确。

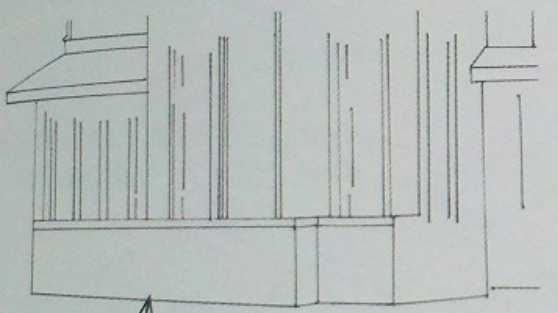
2 画出轮廓后，再大致定位各个部分窗户、门、阳台的位置和形状。



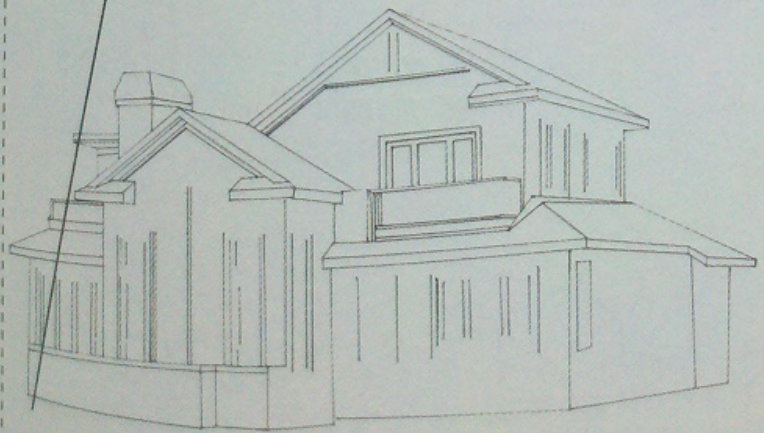
3 刻画出窗户的立体感和窗棱等细节。别墅的基本造型就绘制完成了。

用直尺对建筑物描线的方法。

下面来看看使用直尺对建筑物进行描线时要注意的问题。



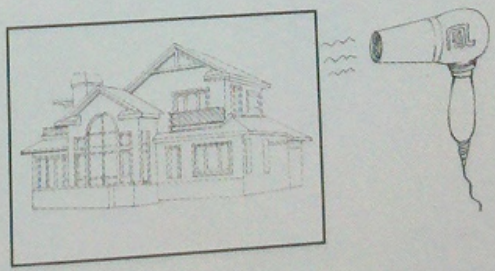
为保持画面干净，最好统一勾勒横线或竖线。



保持手和直尺的干净，可在尺子下贴硬币（见第1章内容）。

从上至下一气呵成。

旋转纸面到最顺手的方向。还可以用透明胶固定在桌面上。



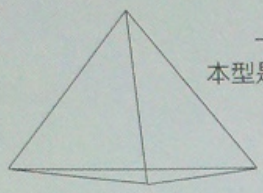
完成后，用吹风机吹干。

Lesson 04 自然物的描绘

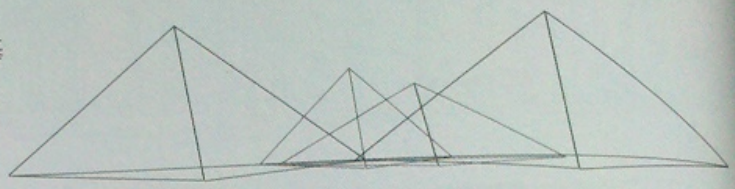
山川、植被等自然物是户外场景的重要组成部分，这里将列举几种常见的自然物，介绍它们的绘制技巧。

山、石的绘制技巧

山、石的绘制在于把握其基本形态，山等较远的景致注意使用“写意”手法，不必过细刻画。

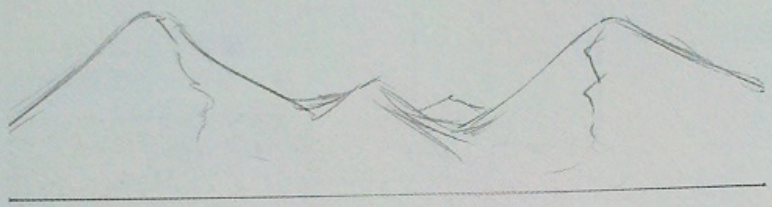


一座山的基本型是立方锥。



群山也就是不同大小的立方锥在地平线上的连接与重叠。

下面来学习漫画中山的绘制流程。



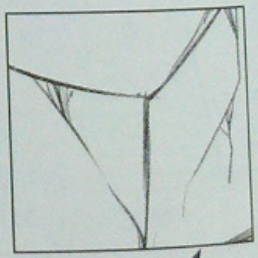
1 画出群山的大致形态，并划分出主峰的立体面。

2 细化山的轮廓，大致刻画出明暗。并添加一些近处的树林。

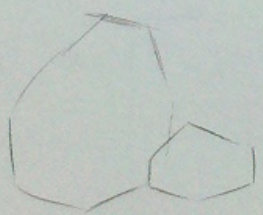
越远的山峰颜色越浅，甚至可以省去立体面的刻画。

3 进一步刻画山的细节，用颤抖的线条刻画山的轮廓，直至完成。

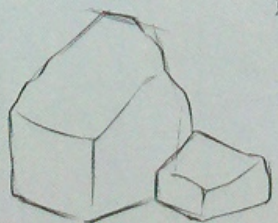
下面来学习如何刻画棱角分明的石头。



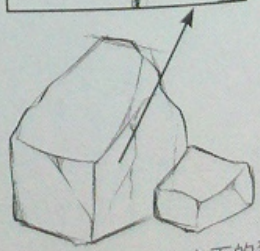
裂纹的位置可以随意刻画。



1 画出石头的大体轮廓。



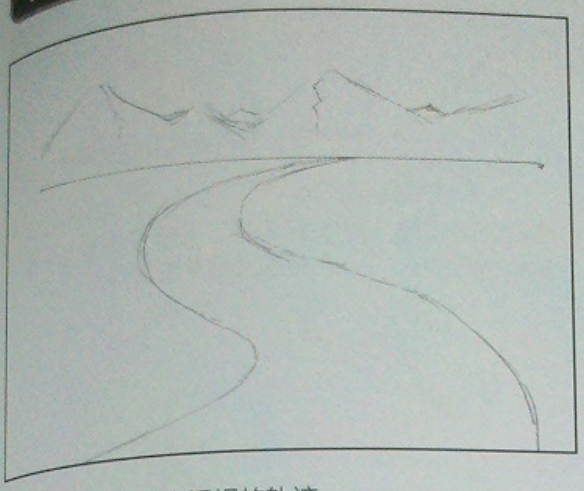
2 分出石头的立体面，并用抖动有力的线条刻画石头凹凸不平的表面。



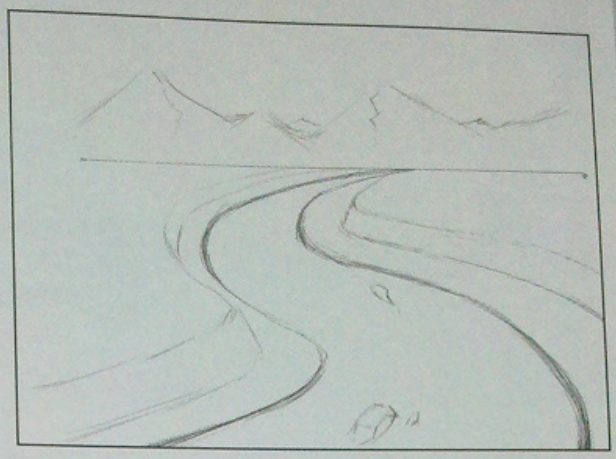
3 最后，刻画石头表面的裂纹是画石头的关键一步。

河流的绘制方法

绘制河流主要注意水道的弯曲透视和水流的纹理刻画。首先看看如何准确绘制出弯道。



1 大致定位河流有透视的轨迹。



2 加粗河道转弯处的线条以增强立体感，并添加立体的河堤、水中的石头等细节。

3 用抖动的线条刻画草皮，以及流水的纹路。

抖动的线条要随意一点，太有规律反而不真实。

4 添加树木、桥梁等细节，并给整个画面添加上明暗表现，完成。

风云闪电的绘制方法

漫画中对风云闪电的表现也有其规律，形态和意境的把握是绘制的关键。

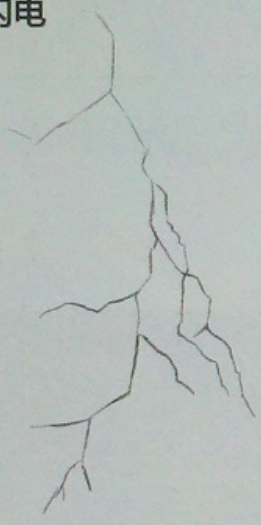
1. 云

1 绘制出浮云的大致轮廓，大小两部分的组合要单独勾勒出来。

2 用随意的抖动线条刻画出云棉花状的形态。注意大小两部分相交处也要刻画出来。

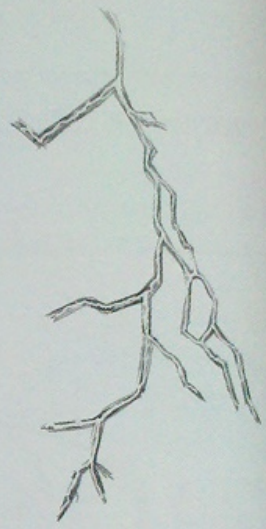
3 在云的下端部分刻画出阴影、相交处要单独表现。

2. 闪电



1 画出闪电的叶脉状走向。

2 加粗线条，并表现出闪电的力度。



3 在线的中部做反白处理。

但在自然界中的云和闪电，多为“阴刻”效果，因此上述只介绍了它们的形态，具体应用中要结合网点完成制作。

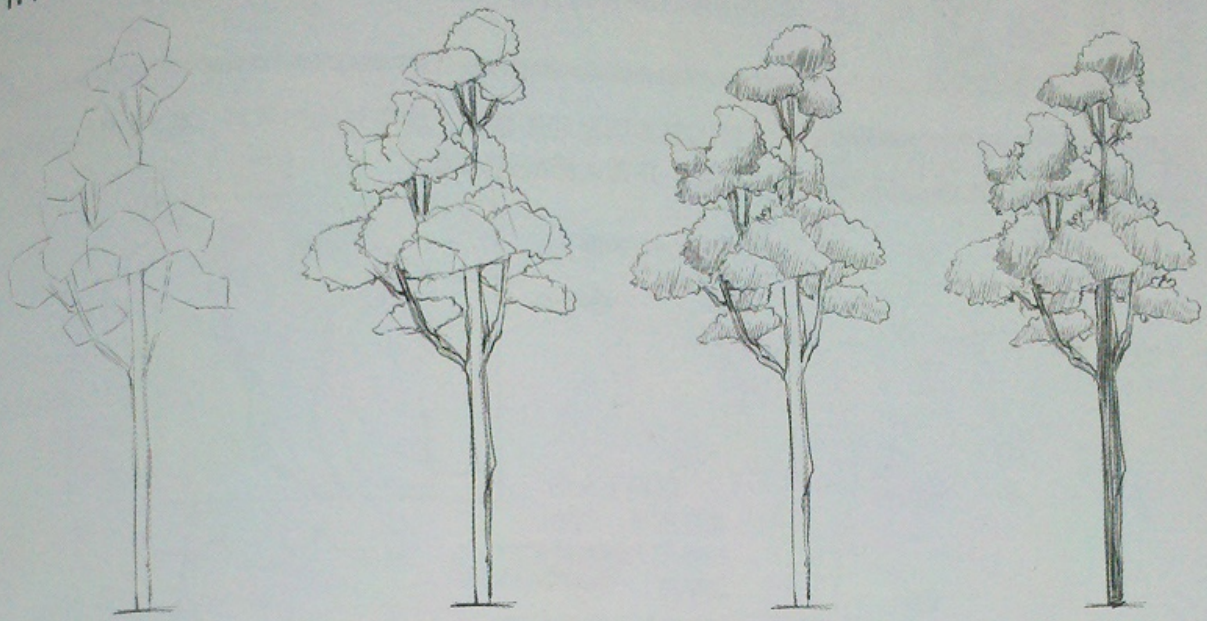
3. 风

漫画中风的表现主要通过风的轨迹、落叶的飘动、树木的摆动方向，以及人物头发、裙子等外物去抽象的表现风力。

如何表现大自然的植物

植物的远近与其表现有很大差异，较远且巨大的植物可用写意的方式勾勒出外型。微距的植物则需要细致刻画。

1. 树木

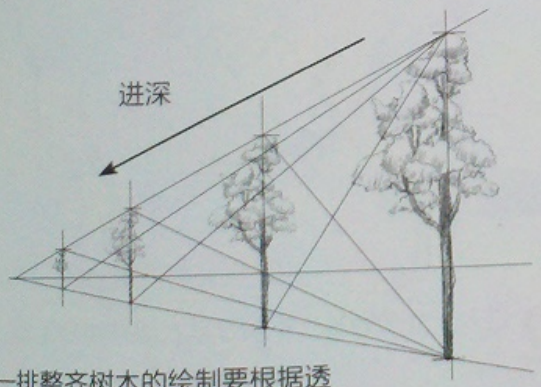


1 首先大致绘制出树冠、树干的结合。注意树冠可以分为很多部分的重叠。

2 用抖动线条刻画树木的枝叶。注意树干总体垂直，但要表现出树皮的凹凸感。

3 刻画出树冠的阴影，注意每一簇单独表现。

4 为树干涂上深色以突出树干的本色。



一排整齐树木的绘制要根据透视原理。

树叶可以以“簇”为单位总体刻画，不必一片树叶一片树叶的去写真。

2. 花朵

接着来看看花朵的绘制方法。

画出花心的结构，并按照顺时针的方向一圈圈添加花瓣。

添加的花瓣的圈数越多，画开得越繁盛。

注意画面的交错重叠。

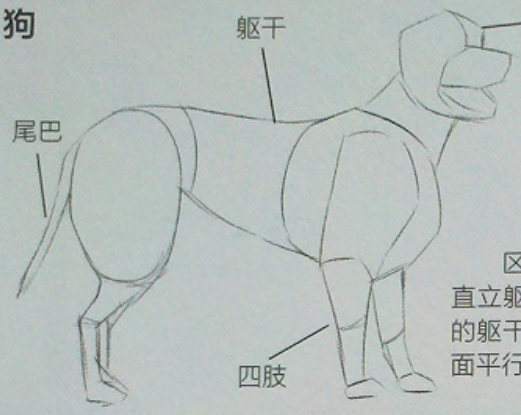
Lesson 05 各种动物的描绘

大自然中动物的种类繁多，无法一一讲解。这里以漫画中最常见的狗、猫、鸟3种动物为例进行介绍，具体绘制时可以参考图片。

动物的基本造型

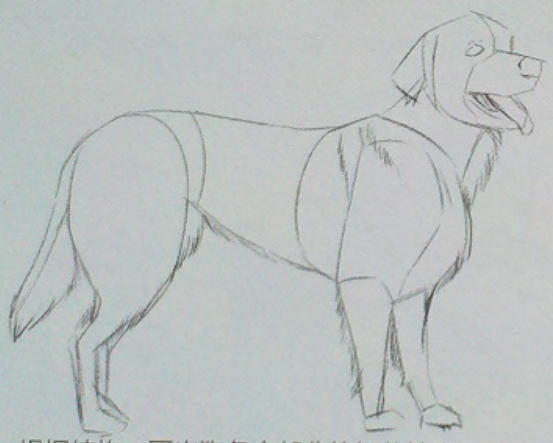
兽的基本型是四肢着地，躯干与地面平行。禽类的特点是身体呈流线型，并有大跨幅的翅膀。

1. 狗



区别于人的直立躯干，动物的躯干大体与地面平行。

使用细小的排线组表现动物的皮毛。



1 根据结构，画出狗各个部分的细节轮廓。

狗的脊背呈倒S形弯曲。

2 进一步刻画细节，轮廓线基本用排线组绘制。

2. 鸟

下面再来看看鸟的绘制流程。

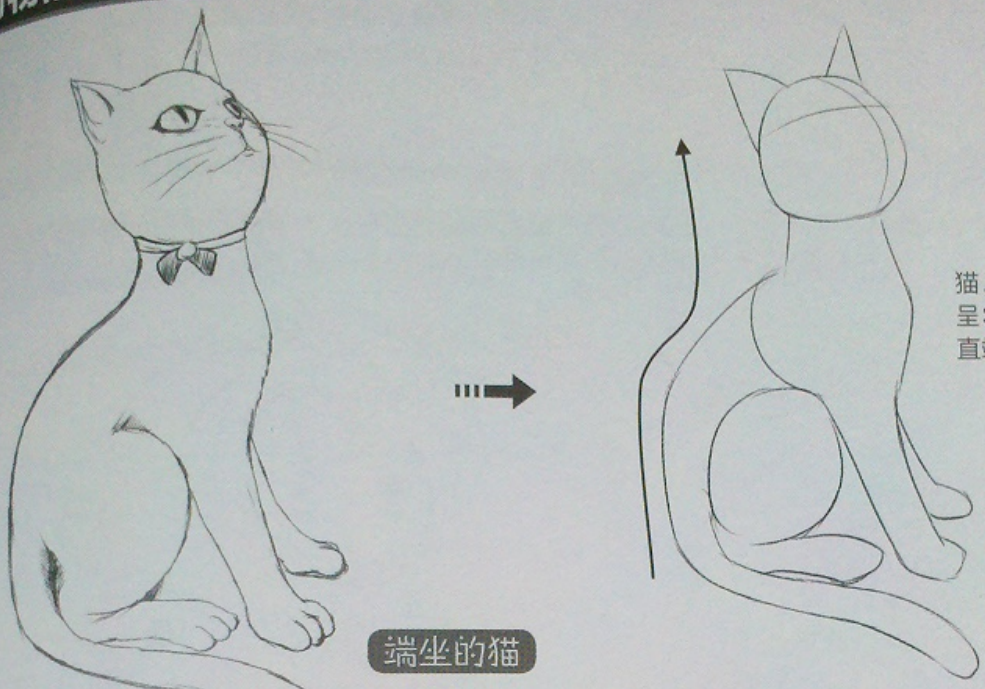
1 用简单的线条刻画出鸟的大致形状。主要分为头、身、爪、翅膀、尾巴5个部分。

2 确定眼睛的位置，并分出嘴的上下喙。细化翅膀的羽绒和羽毛部分。

3 清理线条，用小排线刻画身体，用平滑的线条画出羽毛。

动物的动态表现

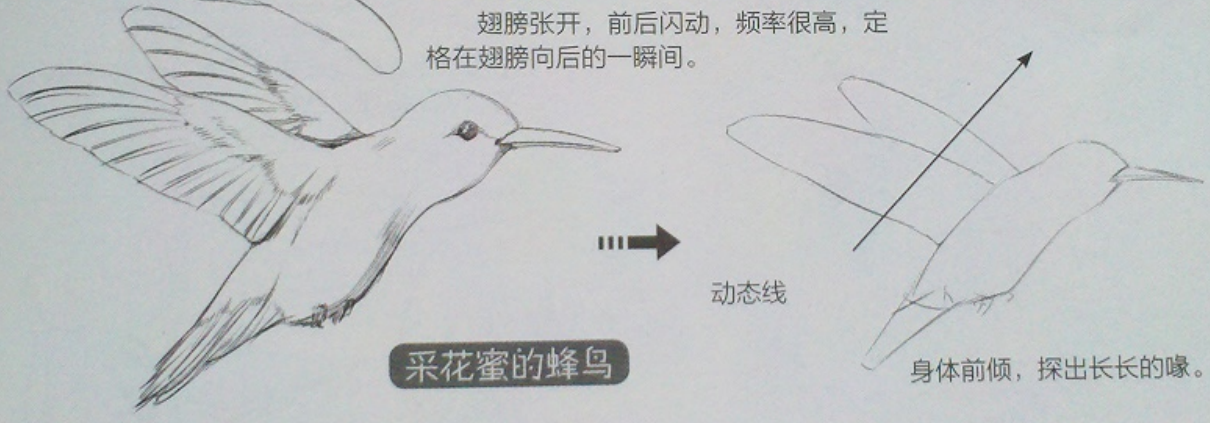
动物也有站、坐、卧等不同的动态。下面简单介绍两种典型的动作。



抬头坐着的猫。身体动态线呈S形。上身笔直端坐。

端坐的猫

翅膀张开，前后闪动，频率很高，定格在翅膀向后的一瞬间。



动态线

身体前倾，探出长长的喙。

采花蜜的蜂鸟

漫画中动物的夸张动态。

动物拟人手法在漫画中的运用非常广泛，这时的动物被赋予人性，做出现实中根本不可能见到的动作。

看到美餐的惊喜状。

被打后的诉苦动作。

动物与人的组合绘制

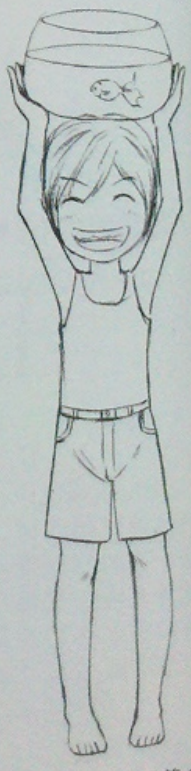
绘制动物与人的组合，要画出他们的互动关系和情趣。

抱着小狗的少女，表情温婉恬静，小狗也感到十分惬意。

Q版兔子装的娃娃遇到了真的兔子讨要手里的萝卜，有浓重的剧情化色彩。

小猫向主人撒娇的场景。用拟人的动作抱住主人的腿，加上拟声词，更加生动地表现了这一幕的情景。

主人慵懒的表情，反映出对猫的撒娇已经有些司空见惯了。



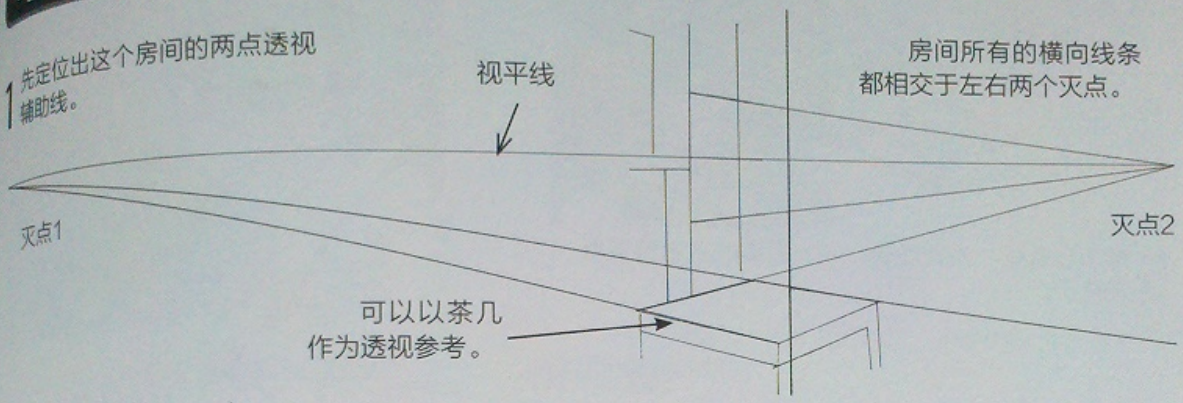
小男孩头顶着金鱼缸，表现出孩子的调皮和对金鱼的喜爱。

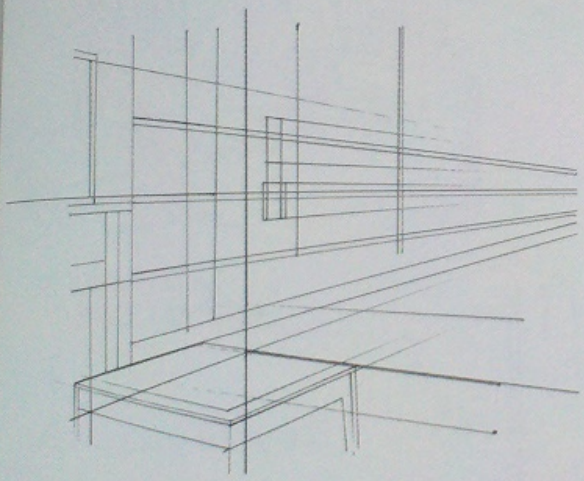
Lesson 06 尝试绘制不一样的背景

漫画中的背景有写实和虚拟两种。本节将分别给予阐述和分析。

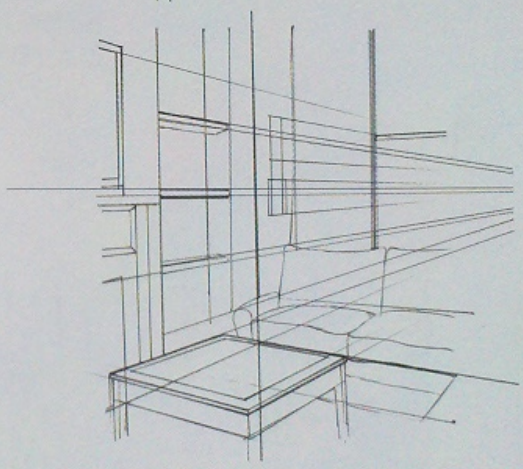
写实背景的表现

前面介绍了透视的基本原理，以及画不同景致的方法。下面通过一个室内场景的例子来实践一下。

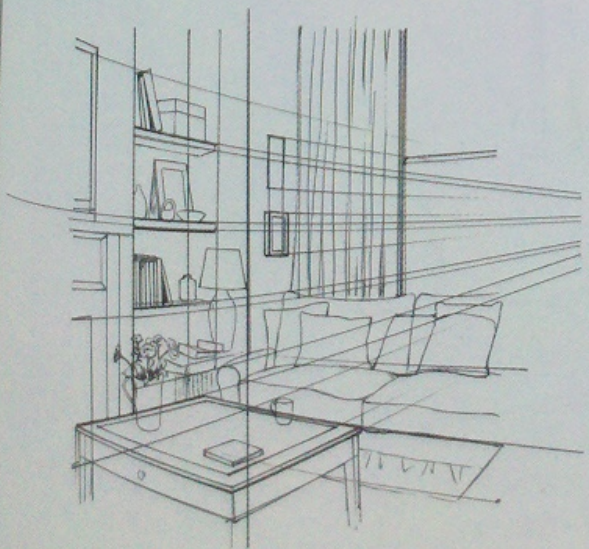




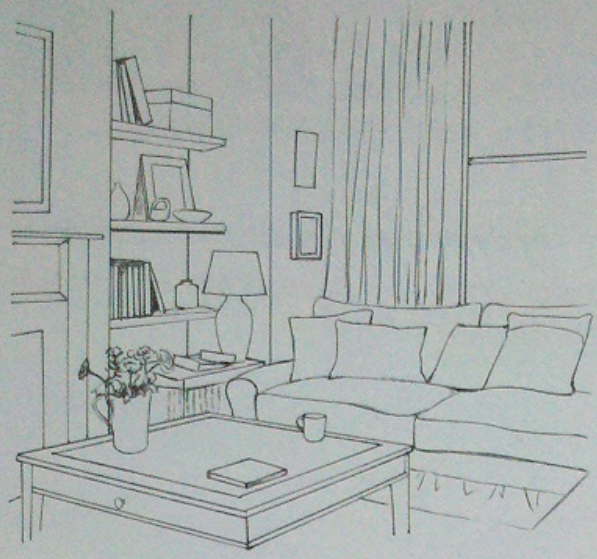
2 画出室内墙壁、隔断的位置。

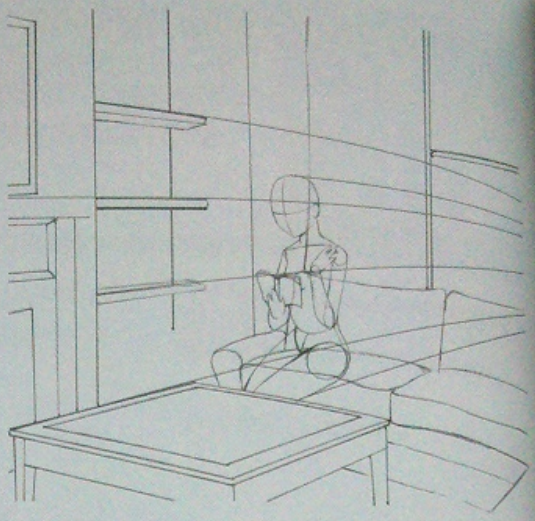


3 根据辅助线画出沙发、窗格的大致轮廓，并对茶几进行刻画。



4 添加室内花卉、窗帘、台灯、书本等装饰。注意这些小东西的绘制都要符合两点透视的原理。





5 擦去辅助线，清理线条，较为写实的室内背景就完成了。

这里以沙发为参照物，确定人物的大小比例。

人物的比例太大，像在小矮人的家里。

完成后添加阴影，为画面增加明暗表现，使画面更真实、更有立体感。注意为了使主角从背景中突出，因此把她的毛衣涂成深色。

使用抽象背景表现情绪

漫画中的抽象背景可以形象地表现出人物的情绪，也有利于营造气氛，同时也大大减低了作者的绘制难度。

用反白的闪电表现出人物内心的惊恐。

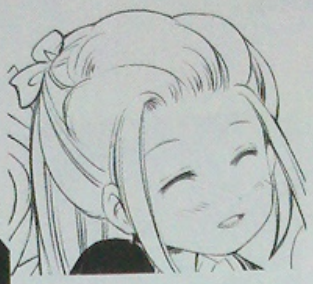
闪电纹结合人物恐惧的表现，形象的表现出人物内心惊雷炸响的瞬间。

肥皂泡背景适合营造浪漫和幸福的感觉。

星空流云适合点缀梦幻的气氛。

肥皂泡背景迎合了女孩子心中幸福洋溢的感觉。

有的抽象背景也可以用实物转化而来，具有代表性的是花卉气氛背景。



信息1：脸红、微笑。

信息2：手捧礼物。

结论：使用甜蜜、羞涩，拥有初恋感觉的背景。

拿到以上单幅图画，要先仔细观察，再考虑背景的设定。

玫瑰花是最好的选择。将花朵进行描线，然后组合成抽象的情绪背景。

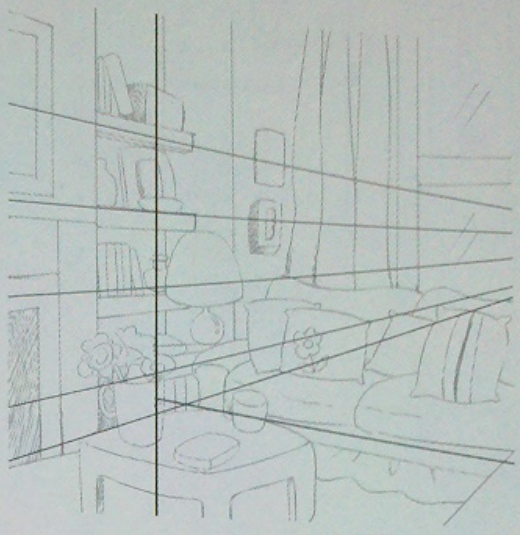
玫瑰花背景贴切的表现出女孩收到恋人礼物时内心的甜蜜、幸福和羞涩的感觉。添加一些飘散开的花瓣更有利于营造气氛。

Q版背景的表现

Q版的场景与正常场景相比，有简单、可爱的特点。Q版场景也有实景和虚景之分。

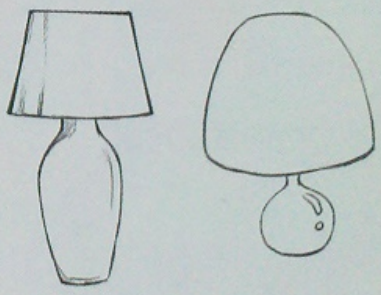
1. Q版实景

使用前面介绍的室内场景，将其转化为Q版场景，看看有什么要点。



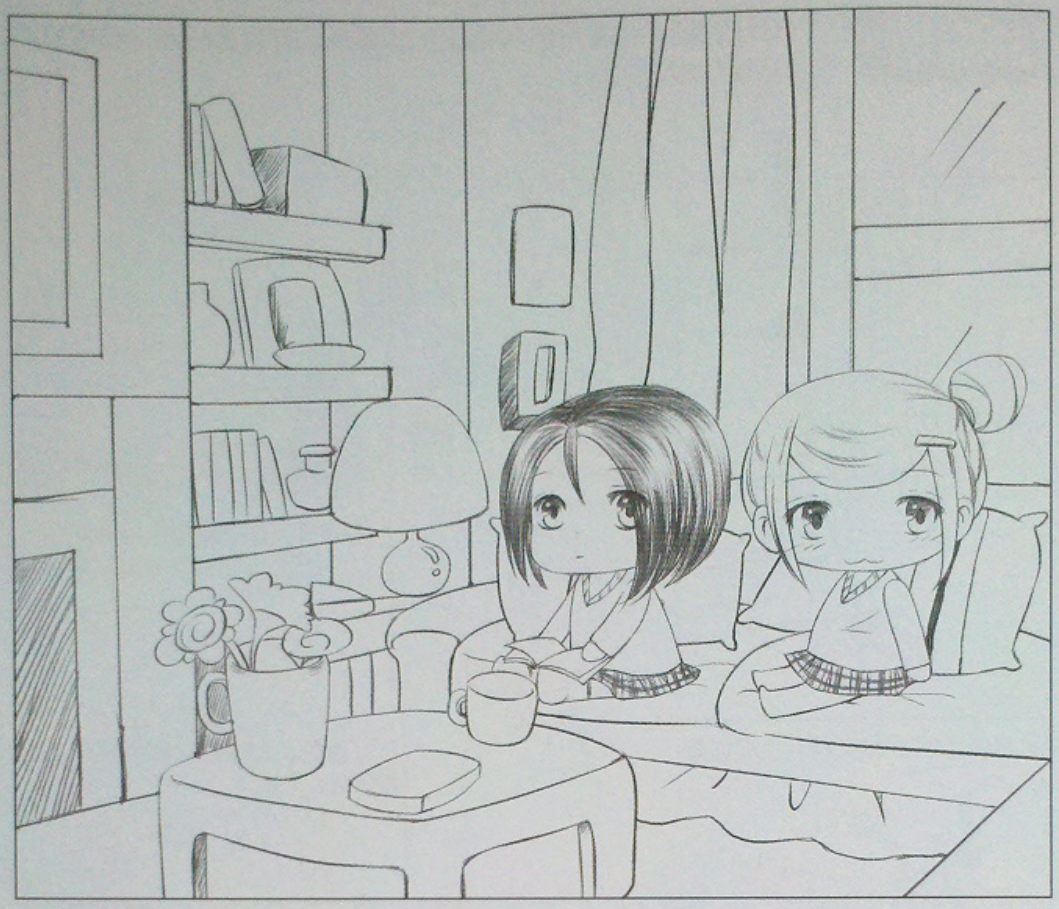
首先，Q版的实景也要符合透视原理。

场景中的所有物品，包括抱枕上的花纹都要做应有的简化，并且变得“胖乎乎”。茶几可以画小一些，突出茶几上的花卉和水杯等装饰品。



台灯的变形较大，灯罩和灯座都变为圆形。

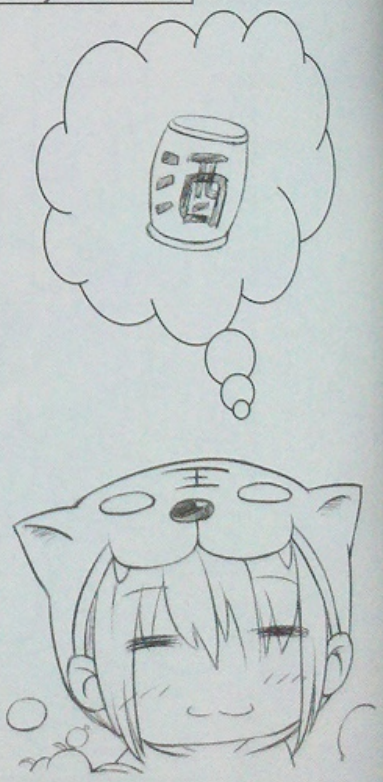
花卉的朵数减少，可以省去叶子等细节。插花的杯子也得以简化。



加入Q版人物。由于Q版对大小比例的限制要小一些，因此不必太严格地考量人物的比例。大一点、小一点都行，但太小的话就不突出了。

2. Q版的抽象背景

Q版对抽象背景的运用更加灵活。以上图为例，背景为一些事物的排列组合，这种情况非常常见。



因为人物当下满脑子想的都是啤酒，因此，背景将啤酒罐做排列组合表现了人物内心的想法。

第8章

在学习了漫画的绘制技巧后，坚持不懈的练习必将使画技提升。本章向大家简单介绍一些漫画后期处理的技巧与运用，这一步是取得最终效果的关键一步，希望大家好好学习。

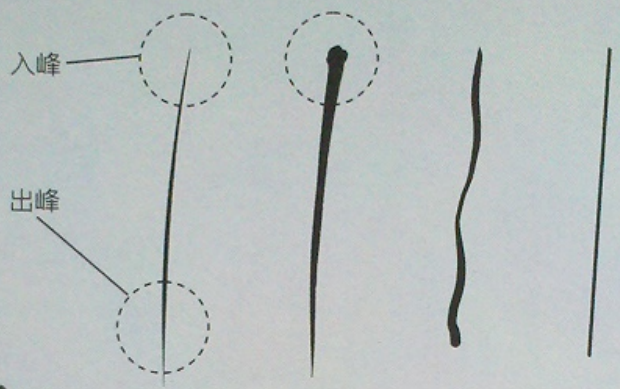
漫画后期处理的技巧

Lesson 01 漫画线条的把握与处理

在漫画中，线条构成了丰富的画面，对线条的把握和应用是漫画学习者必须修炼的重要一课。

勾线的技巧

漫画中有多种类型的线条，包括直线、曲线、抖动的线条。下面看看几种典型的线条。



具有“出峰”和“入峰”的曲线。

有较大线头的射线。

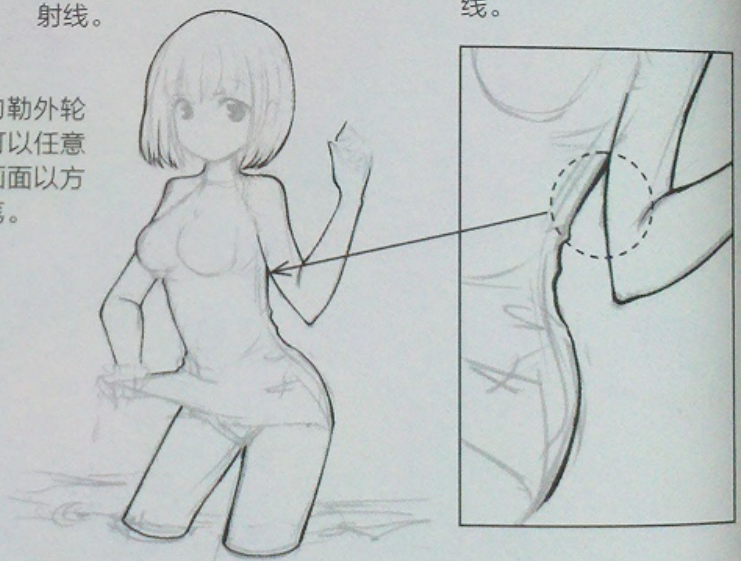
波浪线。

直线。

我们为这幅草稿做勾线。

勾勒外轮廓时可以任意旋转画面以方便运笔。

1 首先使用G笔尖勾勒人物的外轮廓。

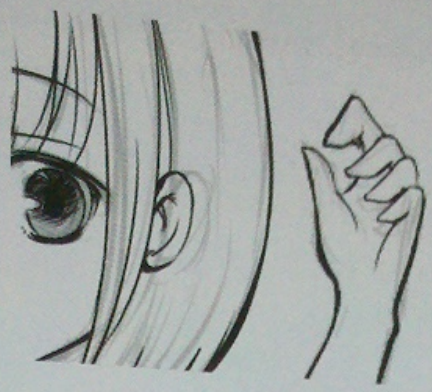


线条交叉处可以加重线头，表现出体积感。

2 在外轮廓勾好后，换用圆笔尖仔细勾勒人物内部细节，这里从脸部轮廓的勾勒开始。

3 人物的眼睑可以由很多的细线排列而成，这样看来较灵活，不死板。

4 勾勒人物的头发应使用顺滑的曲线。



5 仔细勾出人物的耳朵、手等小局部。

6 最后用较轻的笔触勾勒出衣物的褶皱。

7 擦掉铅笔草图，线稿就完成了。

使用拷贝台勾线

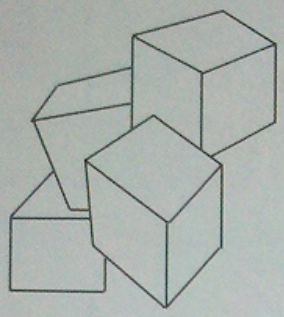
在草稿太乱的情况下，尝试换一张纸进行勾线，这时需要用到拷贝台。

将白纸与草稿用回形针或夹子前后固定。

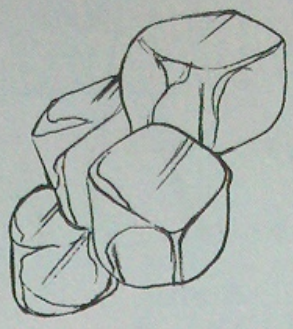
放在拷贝台上进行勾线。

各种线条反映出的物体质感

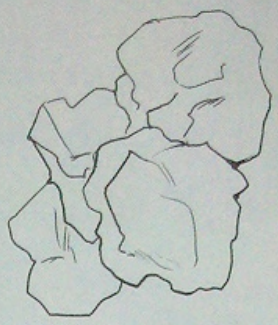
除通过网点反映物体质感外，各种线条的变化和组合也可以表现物体的质感。



直线表现出一堆立方体。

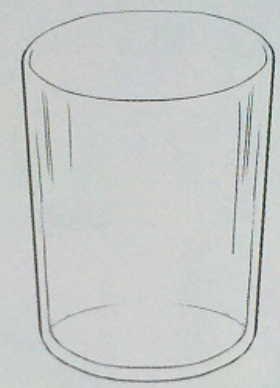


曲线+波浪线+射线的组合表现出一堆冰块。

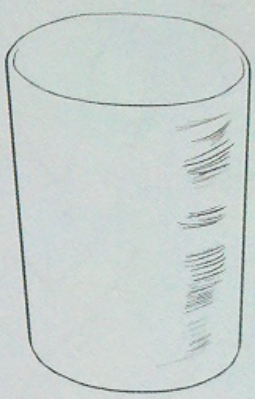


波浪线的组合则刻画出一堆废纸。

普通布帽子。

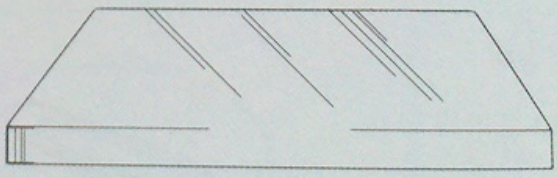


玻璃杯。纵向线段表现出玻璃的质感。

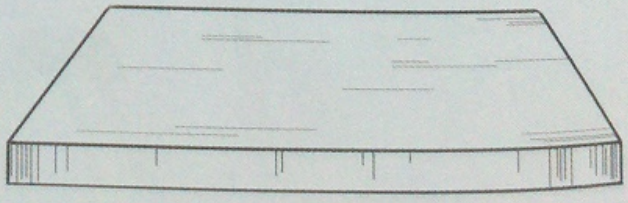


陶瓷杯。横向曲线组表现出陶瓷的纹理。

毛绒帽子。



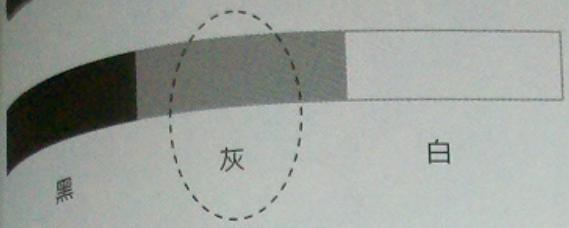
玻璃板。倾斜的射线表现出玻璃的反光。

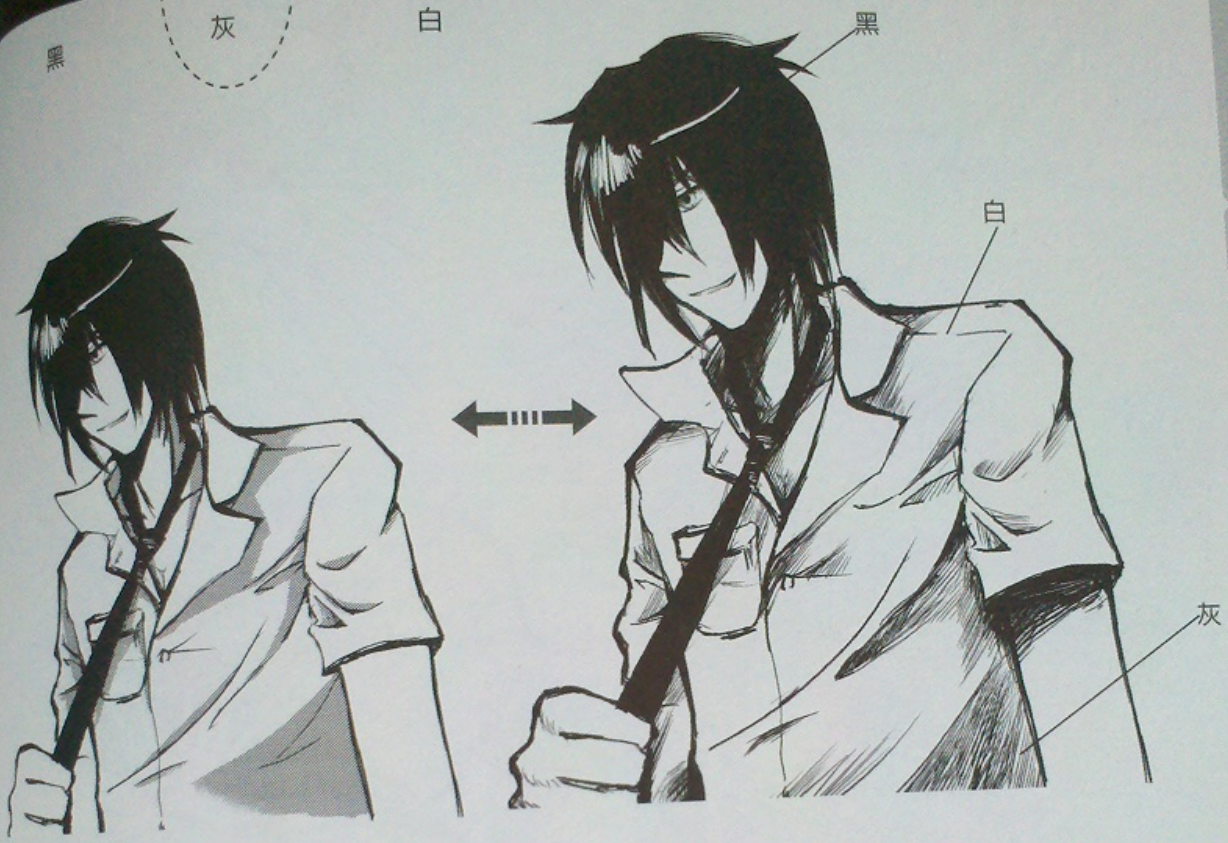


木板。横向的直线段表现出木头的纹理。

通过排线增强画面细节

漫画中的排线主要用于表现灰度，下面来学习一下排线的应用。

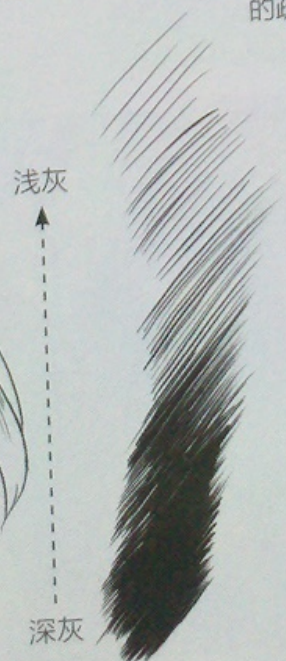




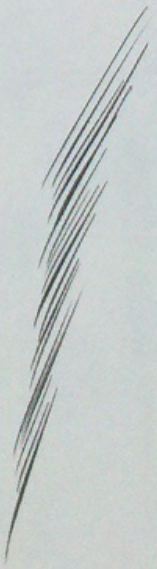
用网点表现人物的黑白灰关系。灰度的变化小，较为普通。

用排线表现人物的黑白灰关系。排线的疏密可表现出不同的灰度，较为灵活。

排线不仅能表现灰度，还能表现反光。例如金色头发就是使用短而稀的排线完成的。



排线的疏密可表现不同的灰度。



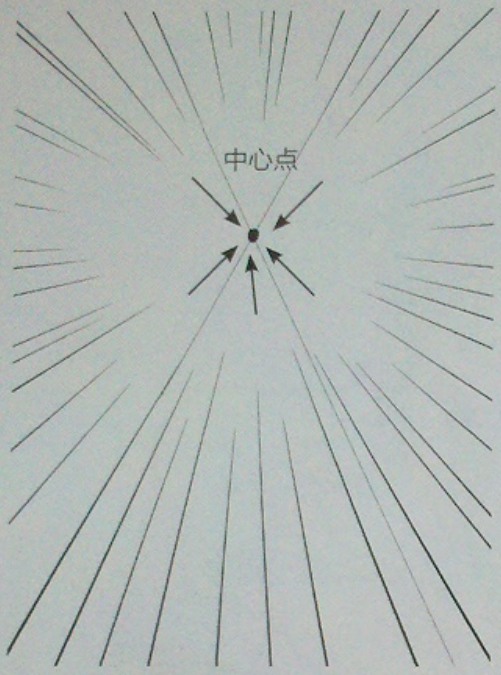
斜排线多用于表现纹理质感和反光。

交叉线多用于表现阴影。

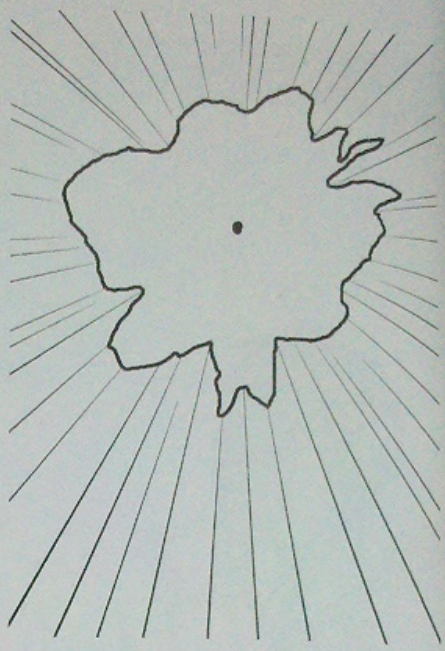
集中线和流线的制作

漫画中多用集中线和流线来表现动态的一瞬间效果，下面来认识一下它们的制作过程。

1. 集中线

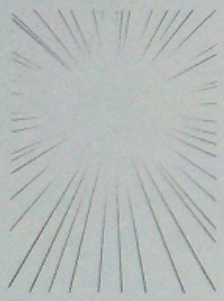


集中线是由多条射线向中心点汇聚的一组射线组。其特征是四周向中间集中。

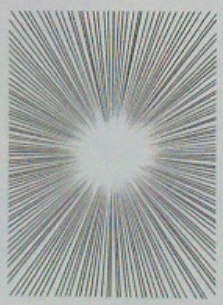


任何集中线中心都有漏空区域。

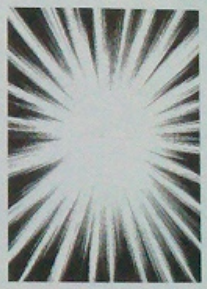
集中线也有很多不同的种类，射线的粗细、形状和间距直接影响了集中线的最终效果。



较疏的集中线。

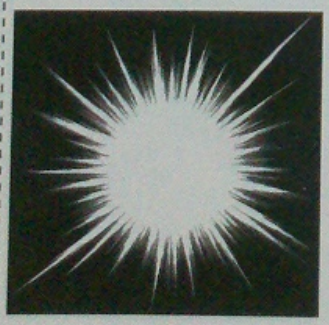


较密的集中线。

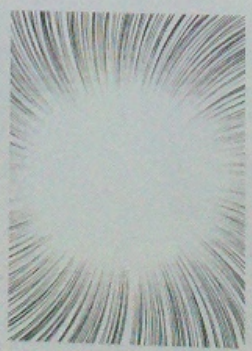


极高密度的集中线（闪光）。

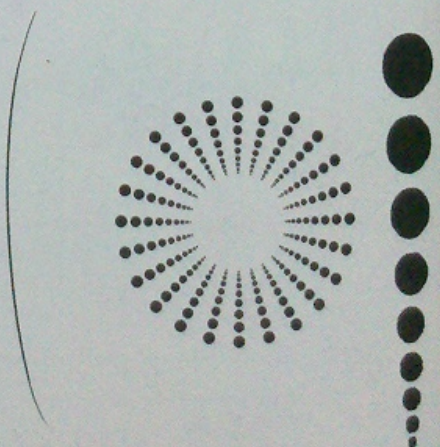
使用不同的线条制作不同的集中线效果。



大线头的射线用于绘制闪光。



曲线的集中线效果。

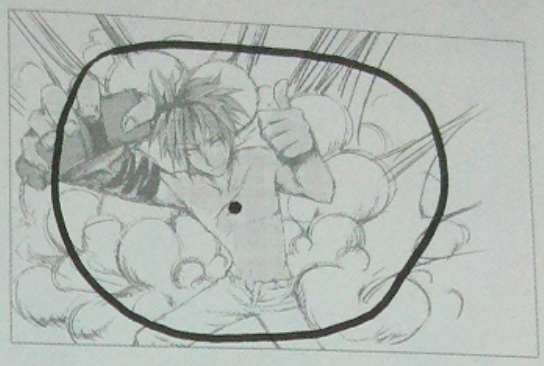


由大到小的线性图案也能组成集中线效果。

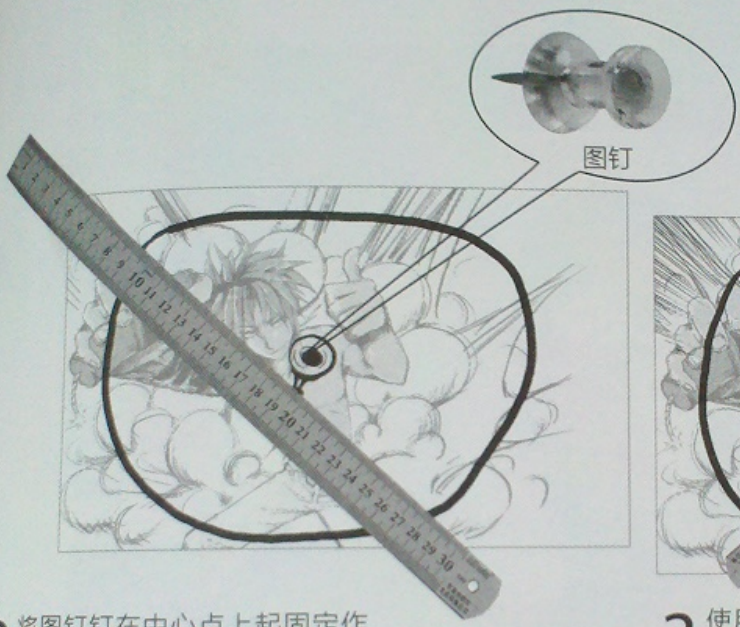
瞬间效果。

下面来看看集中线在实际绘制中的制作过程。

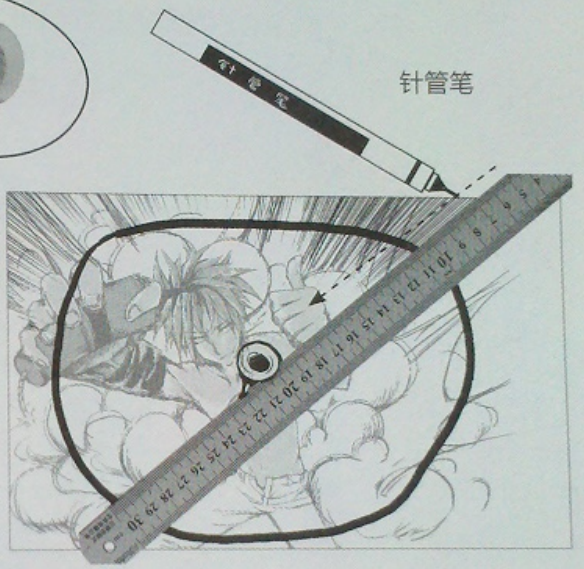
为上图加入集中线。



1 确定中心点的位置，用蓝铅笔轻轻画出漏空区域。



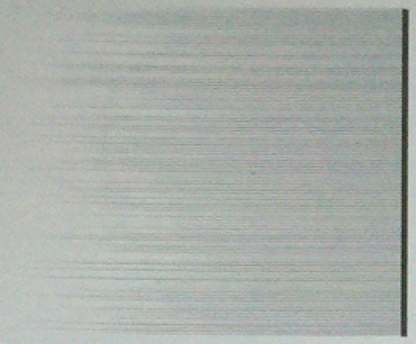
2 将图钉钉在中心点上起固定作用。



3 使用直尺靠在图钉上，用针管笔如上图所示绘制出射线。

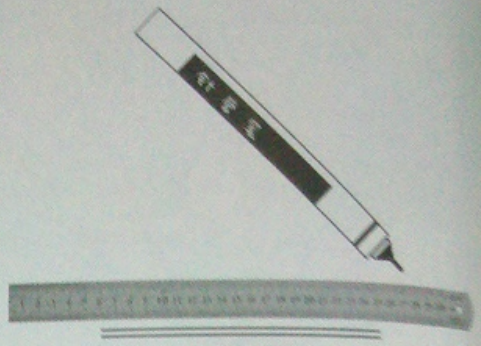
4 绘制完成后，修补好图钉的扎洞，集中线添加完成。

2. 流线



流线是一组相互平行的线段组。它有多种用途，包括表现阴影、表现速度、突出背景等。

画面整体使用流线铺盖，表现人物处于阴暗的环境中。

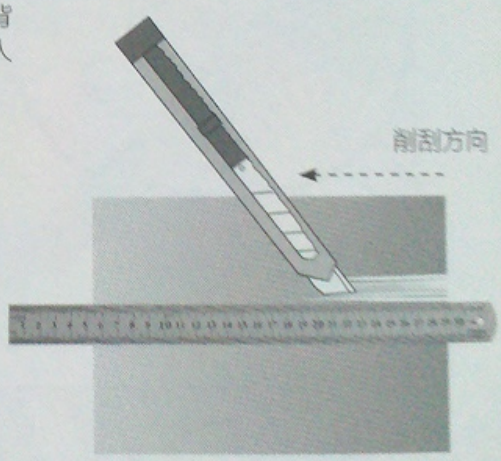


流线绘制比较简单，用直尺和针管笔一条一条画出，注意线条间保持平行就可以了。

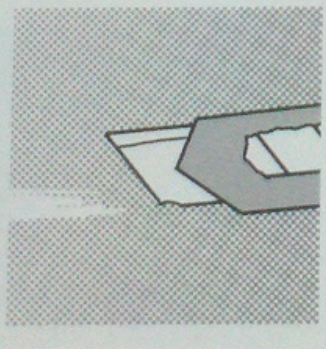
下面看看使用网点纸制作背景流线的过程。

竖向的背景流线代表人物瞬间出场。

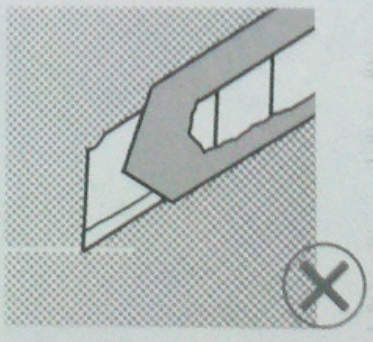
准备一张渐变网点纸。



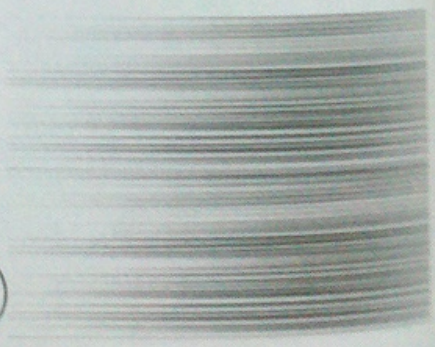
使用钢尺和美工刀刮出流线。



要将刀片放平才能刮出较粗的流线。



不能使用刀尖，以免损伤网点纸。



最后完成效果。

Lesson 02 线稿完成后的修图工作

勾线工作完成后还要对画面进行一系列修图工作，包括涂黑、修正和修白等工作。

涂黑

涂黑是表现画面黑白灰色调关系的重要环节，下面了解一下它的要领。

涂黑应选用水溶性墨汁。

墨汁涂黑均匀。

勾线墨水会形成不均匀的色块。

选择涂黑的区域，除了根据本色需要外，应该把握色调平衡。

深色太重。

色调平衡。

下面来看看为一个区域特定涂黑的流程。

使用毛笔涂黑大面积的中心区域。

换用较细马克笔涂黑该区域的边缘，这种方法可以避免突出界限。

修正与修白

在画面确定前，需要修正或补充一些内容和效果，这一步称为修正或修白。

1. 修正的方法

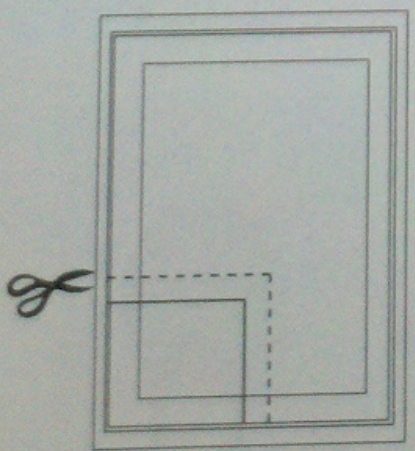
漫画家常常在勾错的线条上打X，便于助手修正。

用油性修正液涂抹该线条。

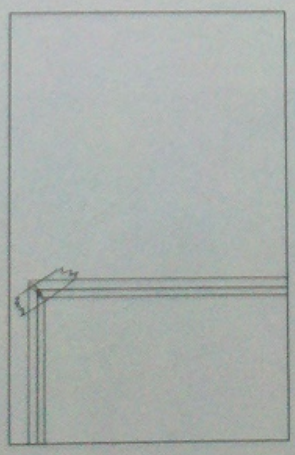
修正液干后，会在纸面形成凸起，但印刷后就看不出来了。

如果想修改整格画面又该怎么办呢?

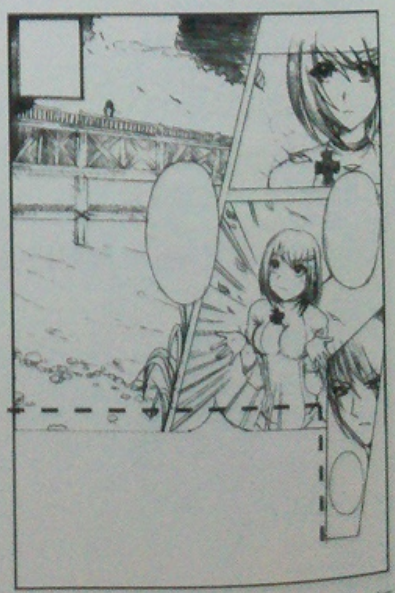
用剪刀剪下要修改的一格画面。



从一张新画纸上剪下比修改画面大一些的纸片。



在画面背后用透明胶粘合。



粘合后就可以在正面露出的新纸上绘画了。

2.修白效果的制作

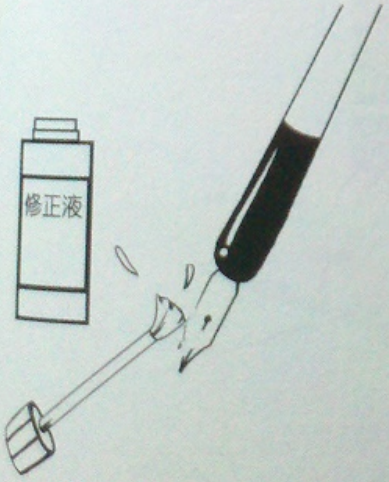
修白也叫做“反白”，是指在已涂黑的区域用白色颜料制作特殊的效果。

这幅单幅图例的背景有两处使用了反白处理：星星和栏杆。

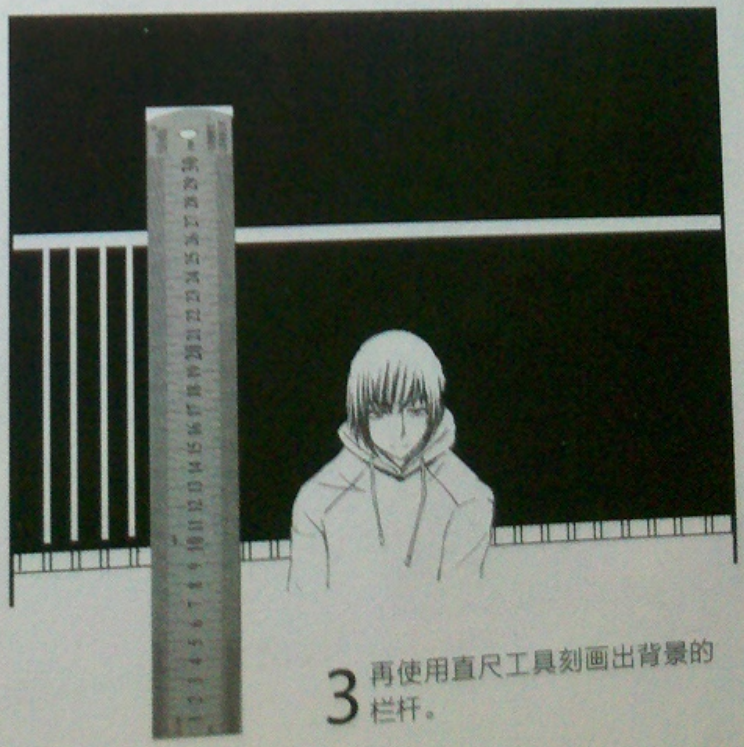
星星是使用喷枪制作的反白效果。

背景的栏杆是使用直尺和修正液制作的反白效果。

1 首先用黑墨汁平涂背景。大面积的平涂可以使用排笔。

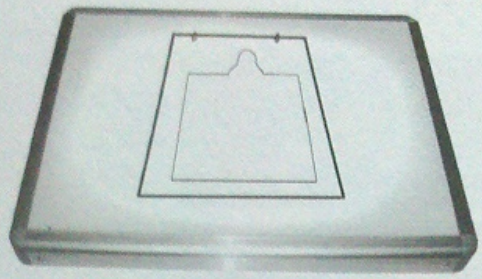


2 将水性修正液稀释后，刷到蘸水笔笔尖上。

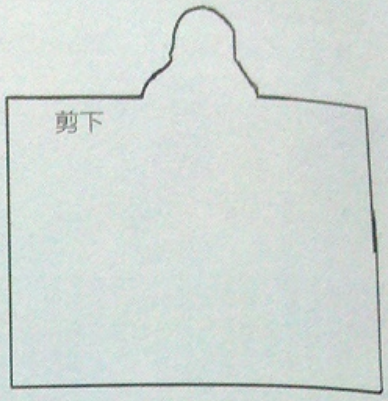


3 再使用直尺工具刻画出背景的栏杆。

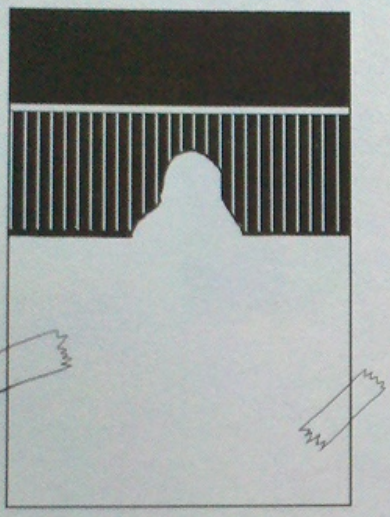
星辰的修白处理较为复杂，要使用到喷枪工具。



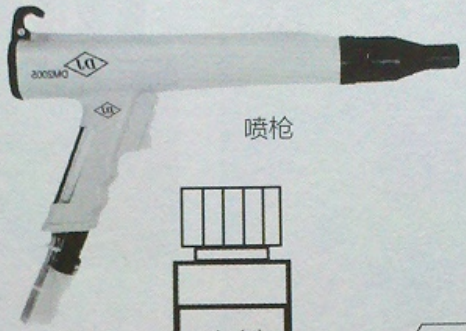
在使用喷枪工具前，首先要制作遮盖画面主体的遮盖物。



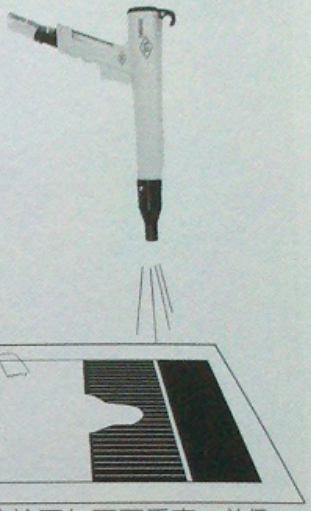
4 使用拷贝台复制画面主体的外轮廓并将其剪下。



5 用胶带将遮盖物固定在画面上。



6 使用水性修正液配合喷枪在画面上进行喷涂。



喷枪要与画面垂直，并保持适当的距离。

使用喷枪时要注意控制喷头的流量。颗粒太大，不像星辰。

颗粒大小交错，并有星云的表现，更符合真实夜空的效果。

7 完成喷射后，用镊子将覆盖物小心的揭下来。

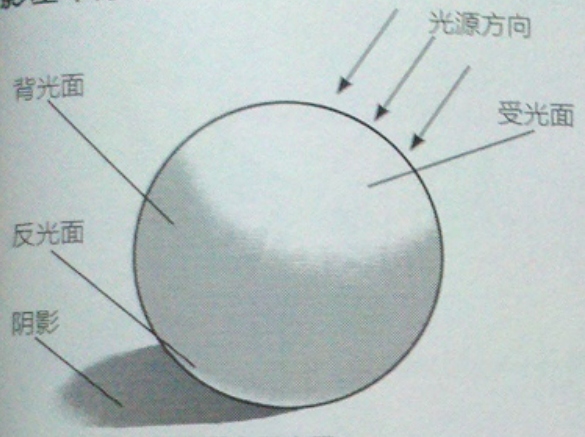
Lesson 03 选择合适的网点纸增强画面效果

网点纸是漫画后期处理中必不可少的增效工具，除表现物体的本色外，还可以刻画灰度的阴影。本节将重点介绍网点纸的使用。

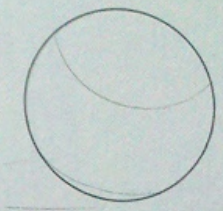
使用网点表现物体的光影

使用网点表现物体的光影之前，需要先来了解光影的基本原理。

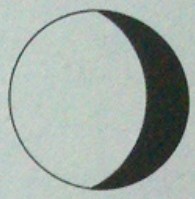
光影基本原理



物体受光示意图



明暗交界线的位置。



物体受强光照射时，阴影为黑色。

光线在人物面部的各种表现。

正右侧光源

逆光

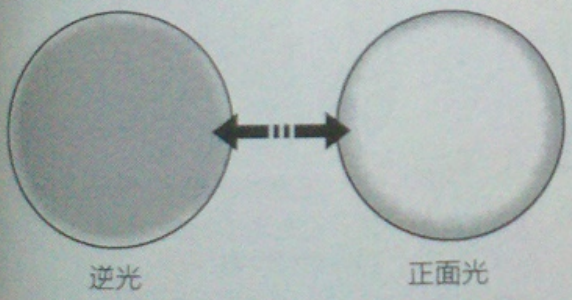
正面光源

右半侧光源

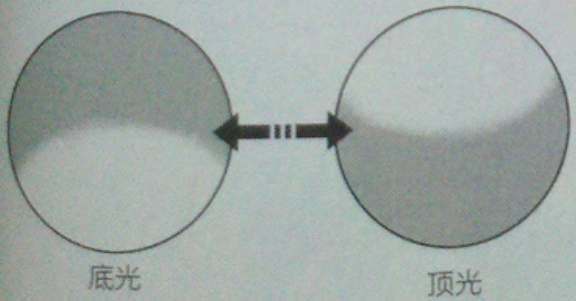
下面来光

强光

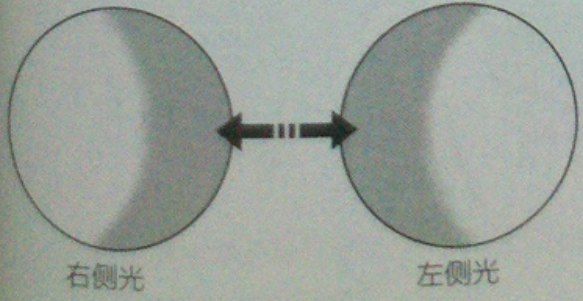
不同方向的光源在物体上有如下的阴影表现。



逆光　　正面光



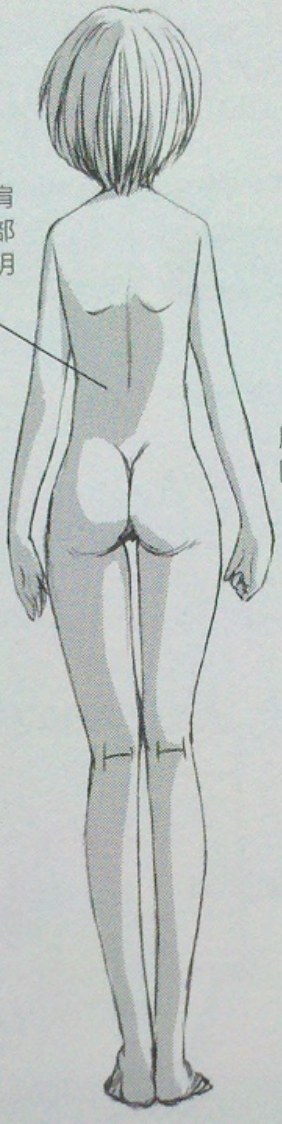
底光　　顶光



右侧光　　左侧光

光线在人物身体的各种表现。

自然光下人体正面的阴影分布。



人体背面阴影分布。

通常男性身体的肌肉比较发达，凸起部分也不会受光，使阴影分布较密集。

用网点贴阴影的小技巧。

为物体贴阴影需要用到刮网技巧，接下来会详细讲解，而刮网之前可以通过如下步骤来区分明暗。

1 先用蓝铅笔画出明暗交界线。

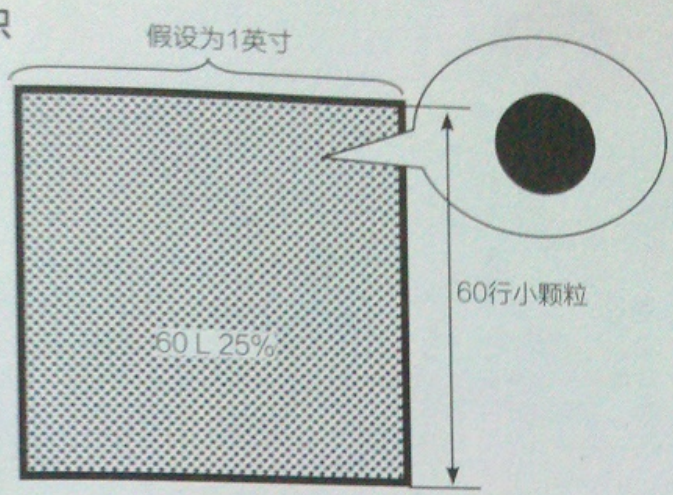
2 再在暗部贴出网点。

贴网点的基本流程

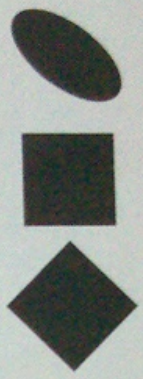
为完成的线稿贴网点纸是漫画制作的重要一步，下面来了解其基本流程。

网点纸的基本知识

购买的网点纸都有编号。例如“60L25%”，它们的专业术语叫做“网目”。“60L25%”的含义是：1英寸（1英寸≈2.54厘米）的方框里有60行排列整齐的小颗粒，颗粒大小为25%。



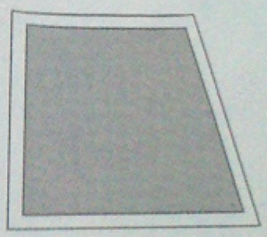
除圆形小颗粒外，还有椭圆形、正方形、菱形等多种颗粒形状，它们形成了丰富多彩的网点纸世界。



不同间距和大小的颗粒组合在一起就形成了不同灰调的网点纸。

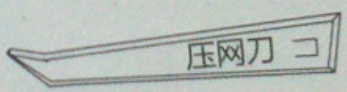
下面试着使用右边的5种工具为以下人物贴上网点纸。

渐变效果的网点纸实际上是由较大的颗粒排列，逐渐转化为较小颗粒的排列，而产生的一种灰度由深至浅的色差变化。

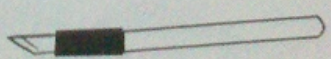


胶质网

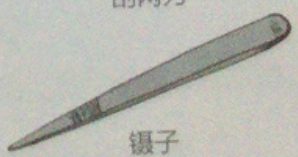
美工刀



压网刀



刮网刀



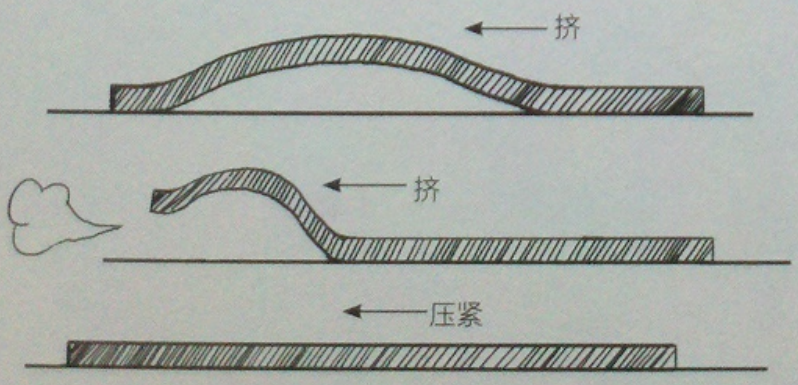
镊子

贴网前一定要保证画面干净。可用刷子清理掉橡皮屑等杂质，否则贴网后则不易清理。

1 用美工刀裁下一块足够大的网点纸，用镊子覆盖于贴网区域。

2 使用刮网刀将多余部分小心截去。

网点贴好后有时会出现气泡。这时可用压网刀进行处理。



压网刀的使用方法示意图

3 最后使用压网刀按照左图的步骤将气泡挤出并压平网面。网点纸的贴图工作就完成了。

刮网技巧

上文讲到制作光影效果时会使用刮网技巧，下面具体讲解一下。

切割技巧

所谓切割技巧，是指在一定区域的贴网过程完结后，将对区域内的网点进行切割的方法。

1 首先使用蓝铅笔勾勒出阴影的明暗交界线。

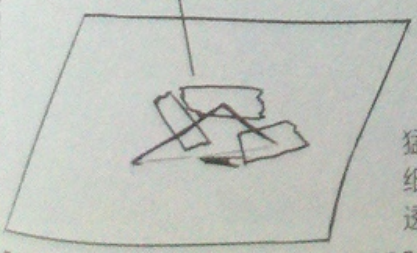
2 平贴上网点，并在需要切割的受光面画上X标记。

衬衣的阴影效果就处理完成。这个制作过程非常精细，需要用刮网刀、镊子和压网刀小心制作。

如何处理刮网过程中的失误。

如果整个区域需要重贴，可以用吹风机加热便于揭取。

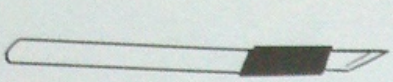
然后再用镊子小心揭掉网点纸。

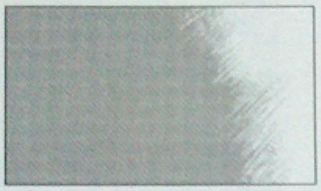


如果用力过猛刮坏了原稿纸，就从背面用透明胶粘合。

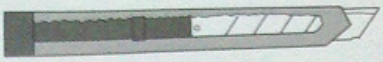
削刮技巧

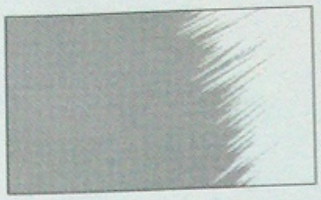
对网点纸的削刮是指刮掉部分网点颗粒，而不损伤网点纸本身的一种技巧，在制作模糊效果时经常使用。



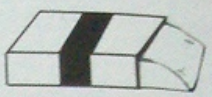


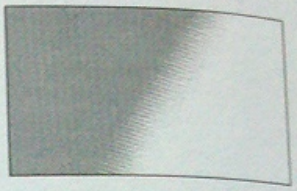
使用刮网刀削刮时线条较细。





使用美工刀削刮时线条较粗。

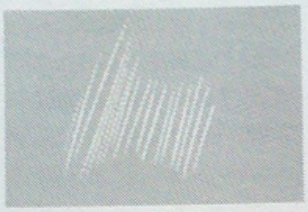




使用网点橡皮擦可削刮出颗粒均匀的模糊效果。

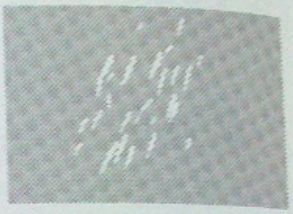
根据削刮笔触的不同可分为以下几种削刮技巧。

平面削刮



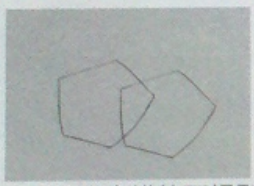
描绘削刮

制作光线

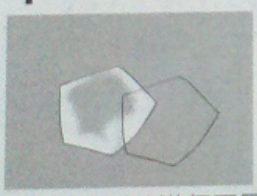


抓刮

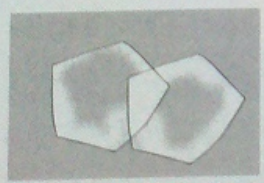
下面尝试制作一个龟纹背景。



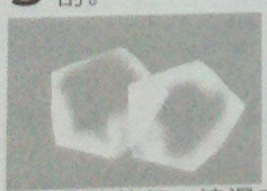
1 画出交错的不规则五边形。



2 对其逐一进行四周向中心的平面削刮。



3 注意相交的部分要重复削刮。

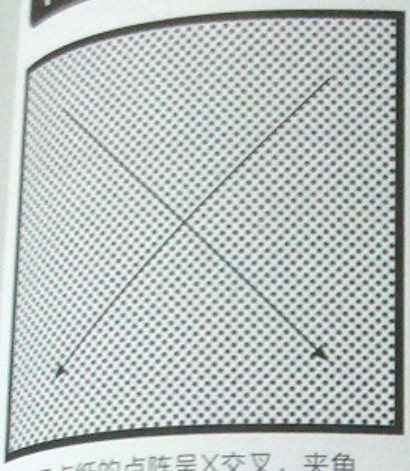


4 带有梦幻、浪漫感觉的龟纹效果削刮完成。

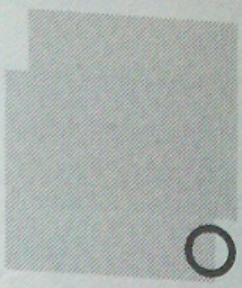
最后完成的整体效果图。

网点纸的重叠

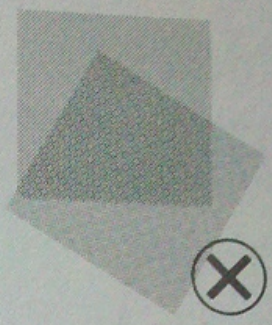
叠网就是将两张胶网重叠在一起，利用上下网点纸颗粒的重合与交错产生不同的网点效果。



网点纸的点阵呈X交叉，夹角为90°。



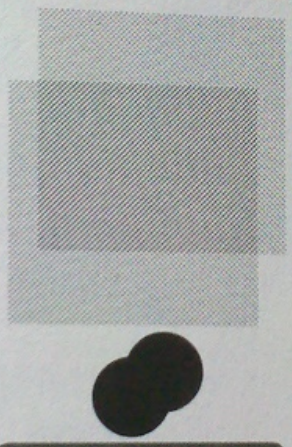
因此叠网时，两张网点纸必须朝向一致。



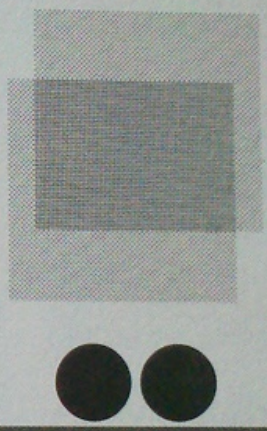
如果不一致，则会出现错乱的网花。

网点颗粒重合程度的不同，可以使重合部分的灰度色调有所差异。

颗粒完全重合（较淡）

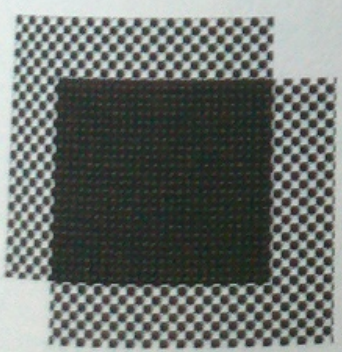


颗粒相交（适中）

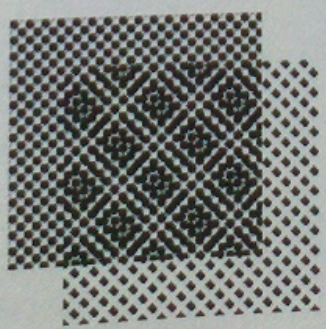


颗粒完全分离（较浓）

网目不同会产生网花。



两种相同网目的网点纸重叠，只会形成浓淡的差异，不会产生网花现象。



两种不同网目的网点纸重叠，会产生五花八门的网花。有时也会利用这一原理，故意制作特殊的网点纸。

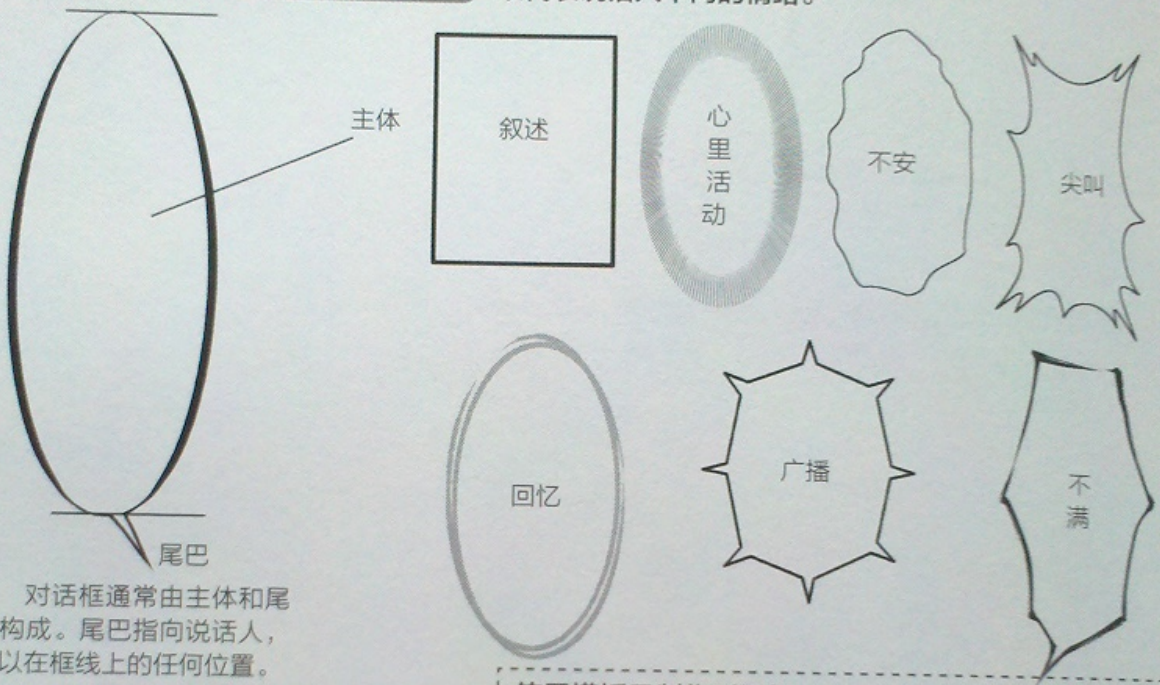
为避免网花的出现，当代漫画中很少使用叠网。用白色镂空和黑色填涂增强光影层次感是常用的方法。

Lesson 04 完成之前的最后一步——文字处理

以上所有工作完成后将进行最后一步——文字处理，包括对话框的添加、对话文字和音效文字的编辑处理。下面来看看具体的制作方法。

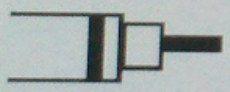
对话框的意义与制作

对话框是用来圈住对话的线框。不同的对话框造型可以代表说话人不同的情绪。

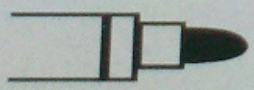


对话框通常由主体和尾巴构成。尾巴指向说话人，可以在框线上的任何位置。

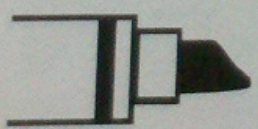
对话框的制作方法。



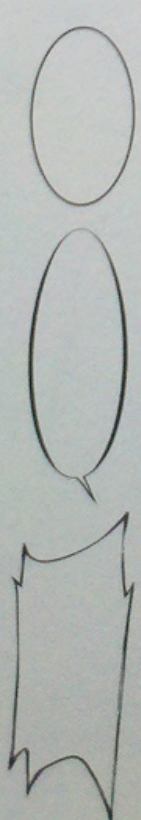
针管笔制作细而均匀的对话框。



较细的马克笔制作有粗细变化的对话框。

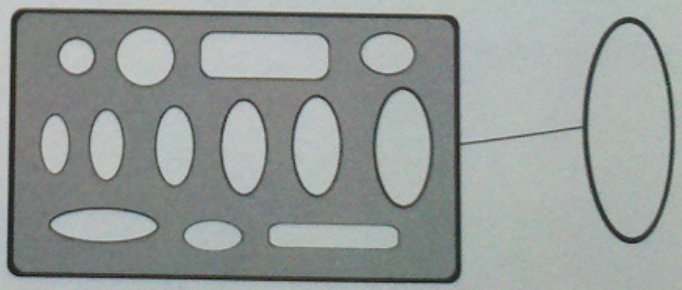


三角头的马克笔制作有张力的尖叫框。

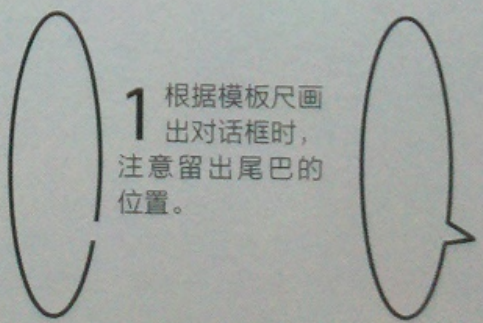


使用模板尺制作对话框。

简单的对话框，例如圆形对话框、方形对话框可使用模板尺制作。



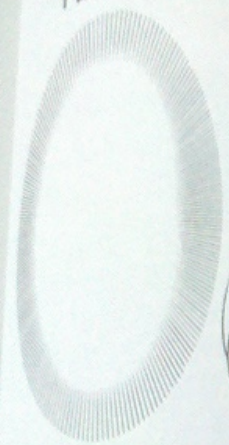
模板尺



1 根据模板尺画出对话框时，注意留出尾巴的位置。

2 再用直线或曲线绘制出尾巴，简单的对话框就完成了。

下面尝试用不同的对话框表现人物不同的内心情绪。



心理活动对话框加微笑的表情，表现出期盼或祝愿的内心情绪。

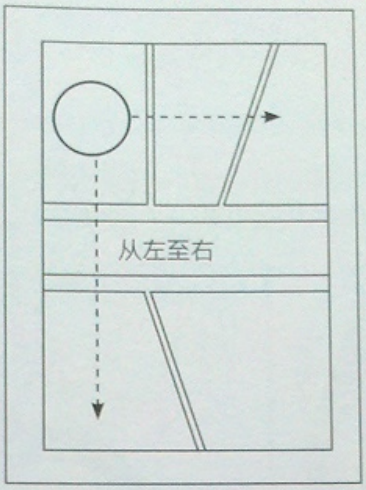
硬邦邦的不满对话框和生气的表情，表现出人物此刻内心的埋怨，可能正在说责备的话。

椭圆形对话框和微笑的表情比较常见，表现出人物平静的情绪。

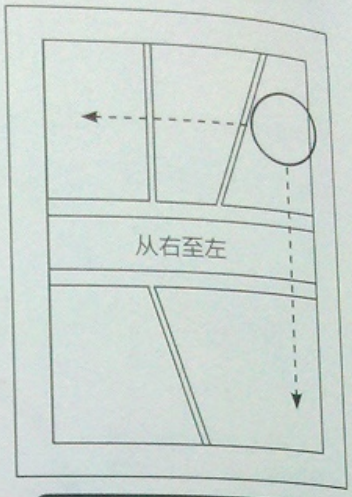
人物歇斯底里的表情和尖叫对话框，表现出人物失控的情绪。

如何添加对话文字

根据各地阅读习惯的差异，不同国家的漫画所添加的对话文字也有一定的差别。这里以国产漫画和日本漫画为例为大家讲解对话文字的差异。



国产漫画的阅读顺序



日本漫画的阅读顺序

代表起始框位置。

对话文字的编排方式也有一定的差异。

国产的文字编排顺序是，从上到下，从左至右的横向排版模式。

日本漫画的中文译制版对话文字的顺序是，从右到左的纵向排版模式。

有的对话框中的文字可以根据声音的大小进行合理的字体变化或造型。这也是漫画文字特有的方式。

音效文字的变形处理

由于漫画是无声的，因此添加音效文字加以说明和阐释，是漫画中特有的元素。

音效文字的大小或造型可以表现声音的大小和轻重。

在计算机中有很多不同的字体都可以作为音效文字使用。下面来欣赏一些字体的文字造型。

黑体　华文隶书　ALGERIAN

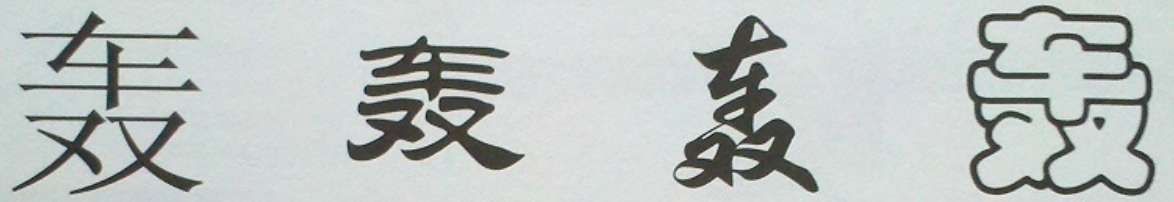
华文彩云　华文琥珀　Magneto

方正姚体　幼圆　GOUDY STOUT

可以说漫画文字是增强漫画感的一大要素，下面来看一个例子。

没有加音效的效果，我们打算加入一个表现爆炸声响的“轰”字。

参考过以下几种字体后，都觉得不合适，因此自行设计了一种字体。将文字变形为向右上角发散的特殊效果，表现出爆炸的冲击力。



添加音效字体的画面效果。在文字上使用了较深的灰度网点，增强了声音的厚重感。整个画面更加具有漫画感。

第9章

学习了各种漫画技巧和漫画的后期处理，本章试着开始设计单幅漫画。单幅漫画的构图、人物关系是构成画面美感的重点。下面来看看怎么画一张完整的单幅漫画吧！

尝试画一张完整的单幅漫画

Lesson 01 单幅漫画常见的几种构图

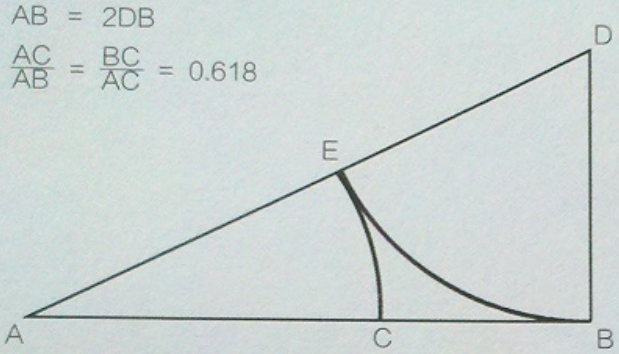
除画面内容外，构图也是作者传达给读者的一种视觉方式。单幅漫画的构图要注意提高醒目度。下面来了解一下几种常见的单幅构图。

认识黄金律

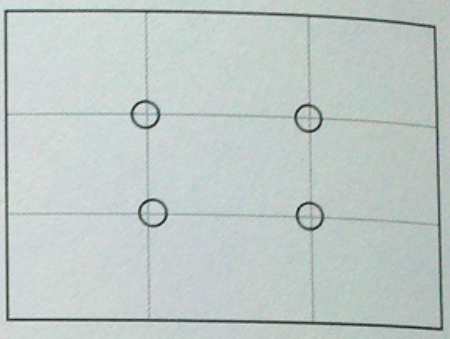
黄金律是指将整体一分为二，较大部分与较小部分之比等于整体与较大部分之比，其比值约为1：0.618。

$$AB = 2DB$$

$$\frac{AC}{AB} = \frac{BC}{AC} = 0.618$$



黄金律的划分法



把画面的上下左右用黄金分割来做出4条线，4条线交汇的4个点是人们视觉最敏感的点，即黄金分割点。

下面介绍一下黄金律在单幅漫画中的运用。

上图人物在画面的中间。将人物脸部的位置移至右图的黄金分割点的位置。

调整后人物在画面中显得更加醒目。

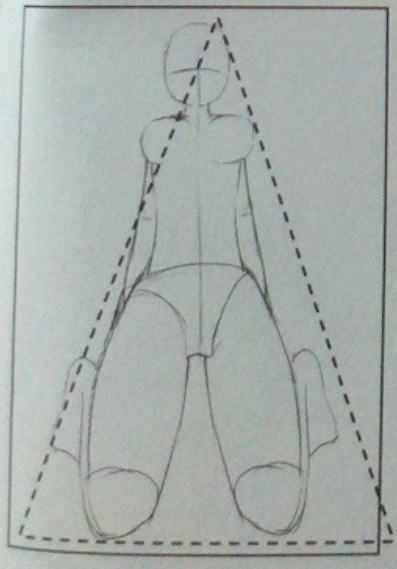
增强画面稳定感的三角形构图

三角形构图的画面内容隐含三角形，这样的构图使画面的整体感觉稳定，下面举例说明。

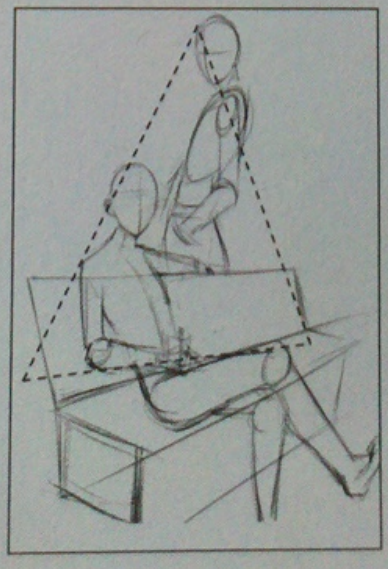
本单幅中女生垂地的头发和跪坐的姿势共同形成了三角形的底边和腰，是典型的等腰三角形构图。

三角形构图的画面给人安定的视觉感受。

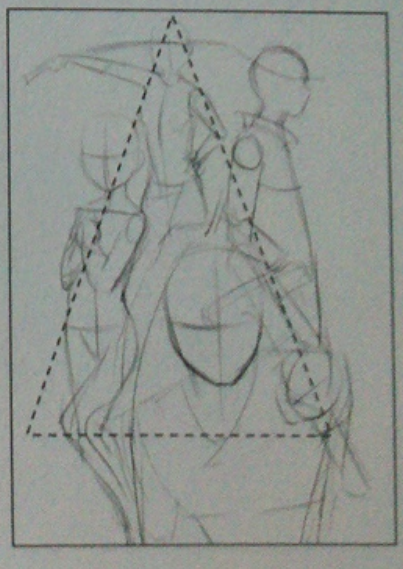
下面看看几种不同的三角形构图。



上小下大的仰视人体本身构成稳定的三角造型。



一坐一站的两人组合构成了一个隐形的不等边三角形。

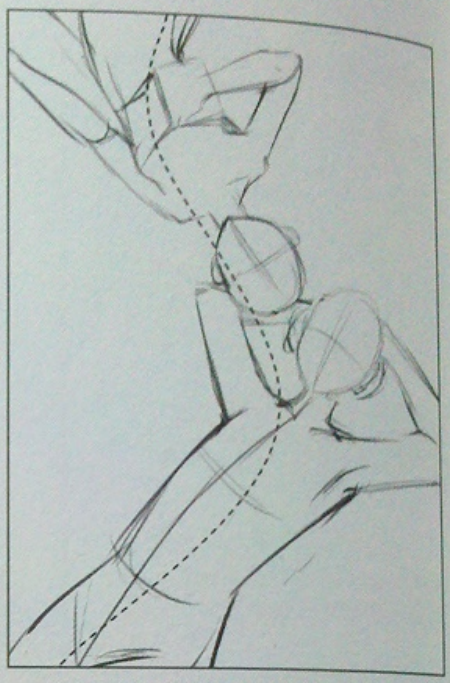


人物前后透视构成稳定的三角形构图。

具有流动感的S形构图

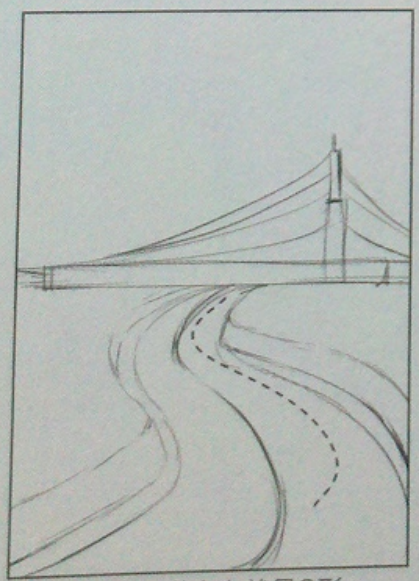
S形构图是指画面主体或背景总体呈“S”字形，这种构图使画面有动感和曲线美。

上图中有一个S形隐藏在画面中，S形构图给人流畅和浪漫的感觉。

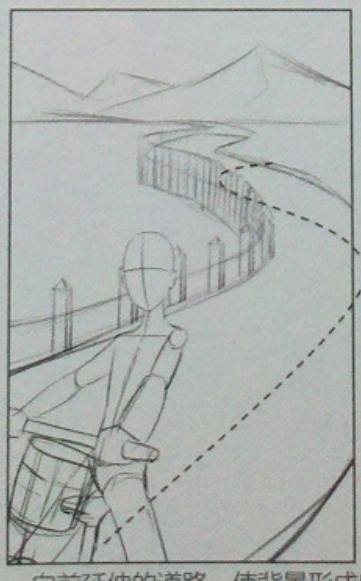


图例中女生和男生身体的连接线构成一个不规则的S形。

下面看看几种不同的S形构图。



弯曲的河道本身就是S形。



向前延伸的道路，使背景形成典型的S形构图，突出了前端的人物。

充满幻想的S形火焰，给画面带来了生气。

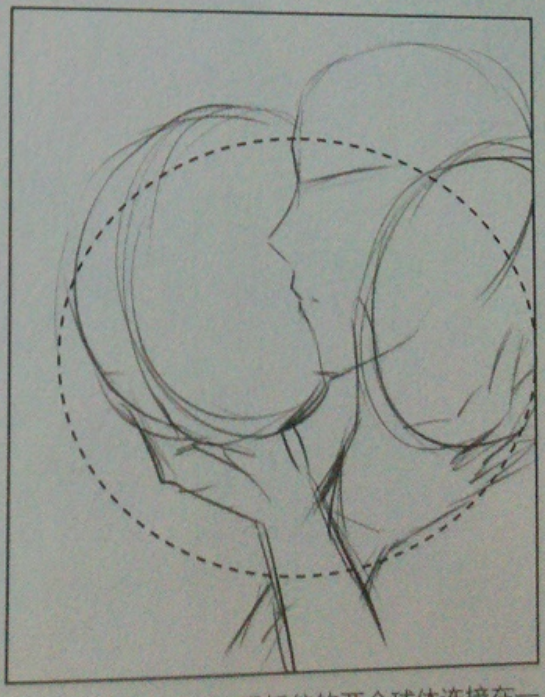
给人完整感的圆形构图

圆形构图的画面大致呈圆形或椭圆形，给人完美、完整的视觉体验。

本图例的蛛网构成一个完整的近圆形，使画面有完结和结局的意味。

有很多要素可以构成圆形的构图，看看下面几种情况。

双尾狐的两条尾巴圈起来，将人物包裹在中间，形成一个椭圆的构图，是一个较为完整的出场。



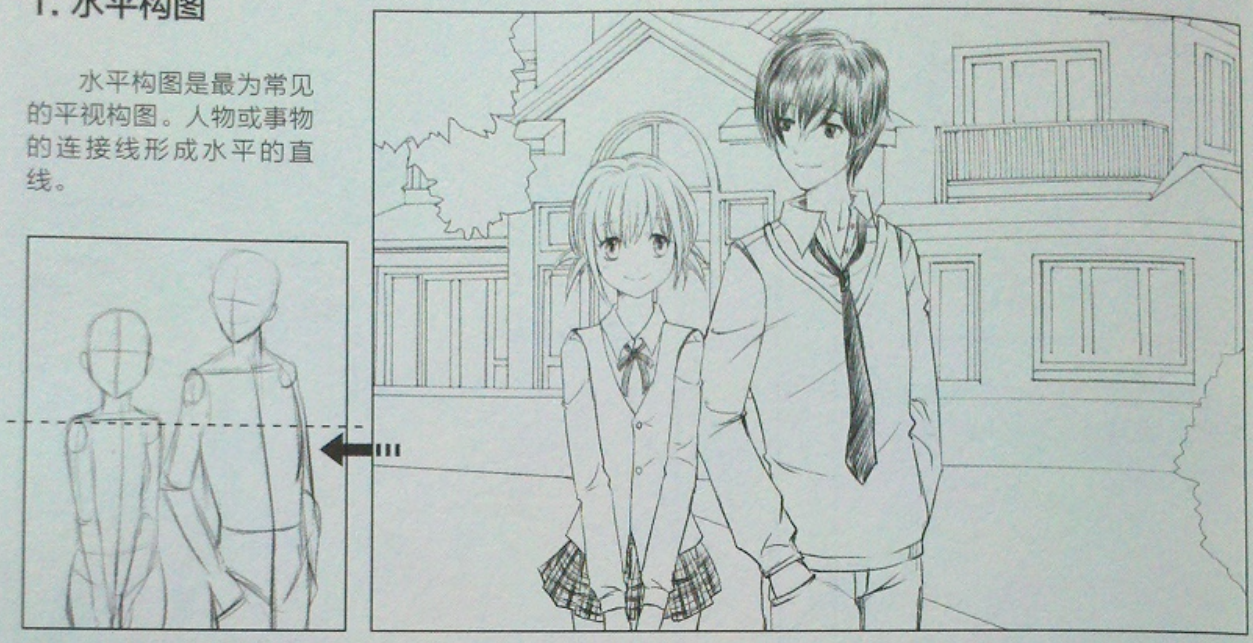
人物的头部、双手托住的两个球体连接在一起构成圆形构图，充满了科幻色彩。

其他构图方式

除了以上几种构图外，还有很多不同的构图方式，这里列举几种常见的构图方式及意义。

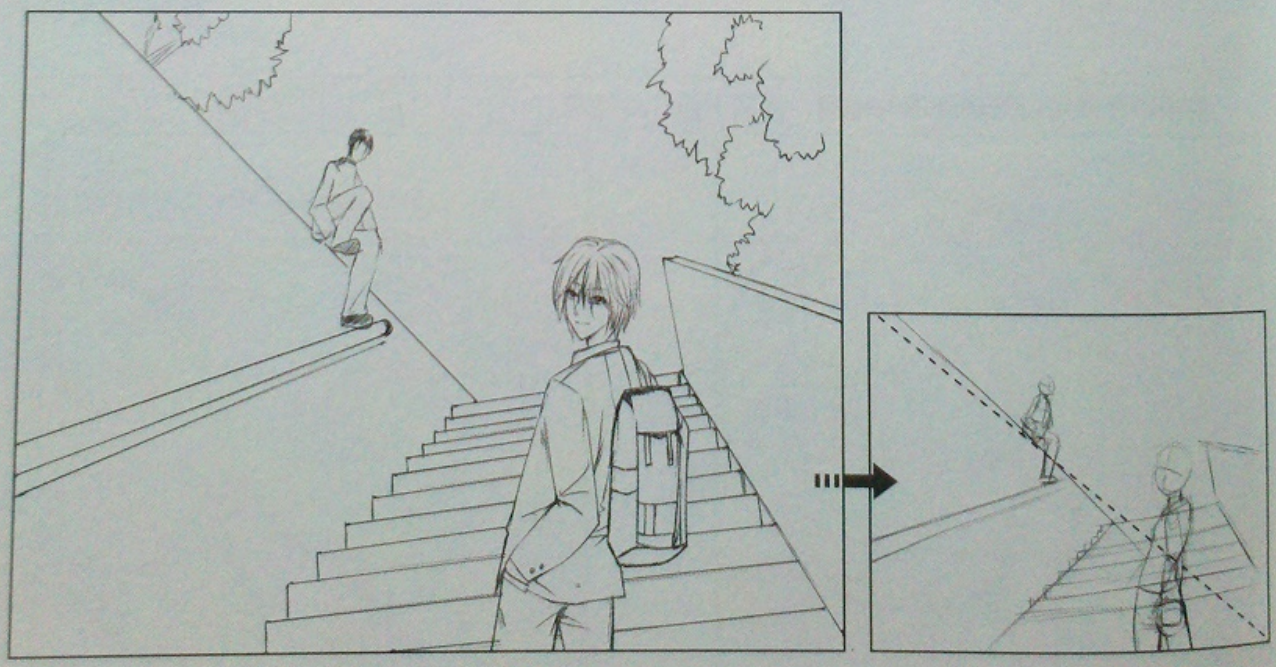
1. 水平构图

水平构图是最为常见的平视构图。人物或事物的连接线形成水平的直线。



图例中男生和女生的位置互为左右，形成典型的水平构图。

2. 对角线构图

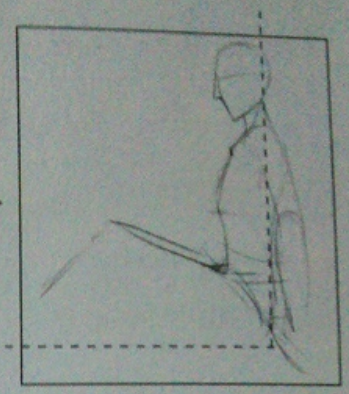


对角线构图给人不稳定和强透视的感觉，隐射了画面中两人的对手关系。

左墙的边线与画面的对角线基本一致，并且形成了割裂画面的效果。

3. L形构图

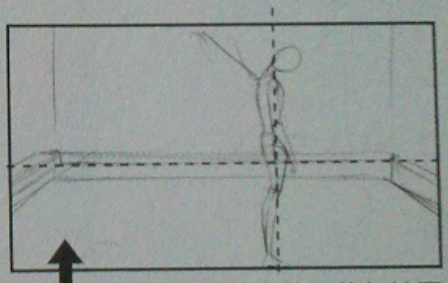
画面中的主题呈L形。这种构图符合黄金律，因此主题较为醒目。



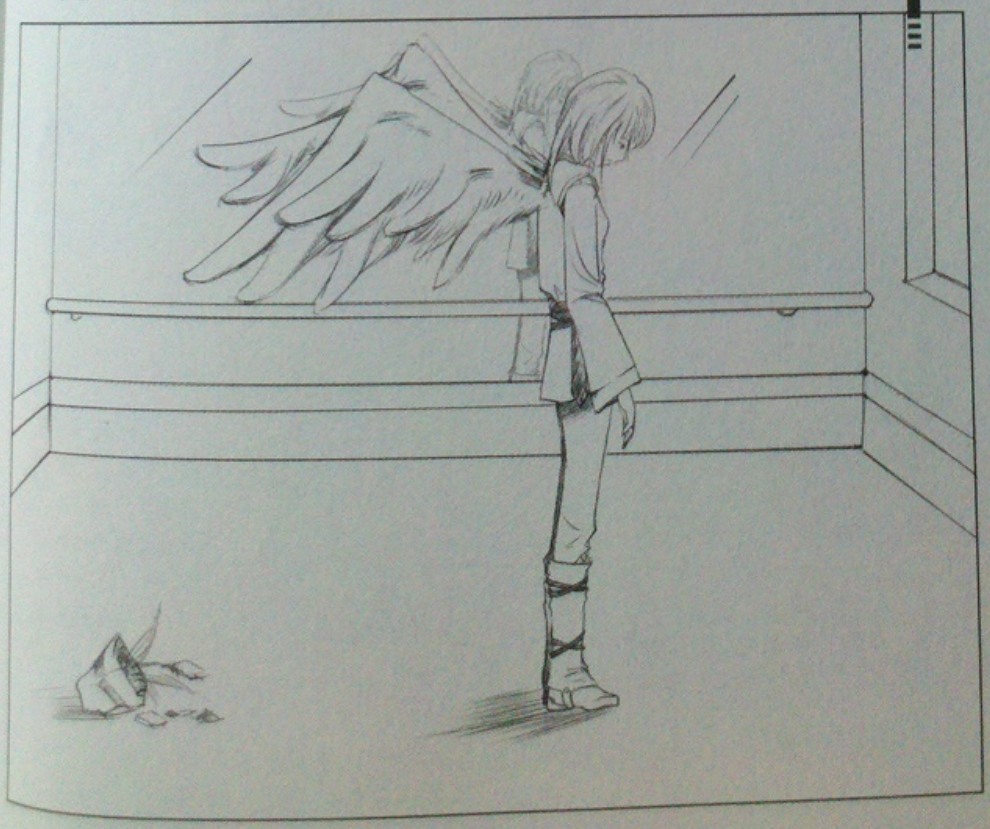
本图例中男子坐着的身体形成了一个直角，总体上呈反L形。

4. 交叉式构图

交叉式构图是指画面主题之间有交叉，具有分裂、破碎的感觉。



画面中的天使与地面形成十字形，有强烈的破败感。



砸碎的花盆更加符合主题的意境。

Lesson 02 多人组合的单幅漫画绘制

画面中出现两个或两个以上的人物时，如何安排他们的位置和动态以体现特殊的关系是本节的主要内容。

两人组合

绘制朋友、恋人等两人组合时，人物的动态关系可以很好的表现出人物的关系。

表现男性朋友的两人组合时，不一定要勾肩搭背。相互的动作关系是较为隐性的。

女性朋友在一起时，动态上可以表现得更加依靠。

表现朋友关系的两人组合。

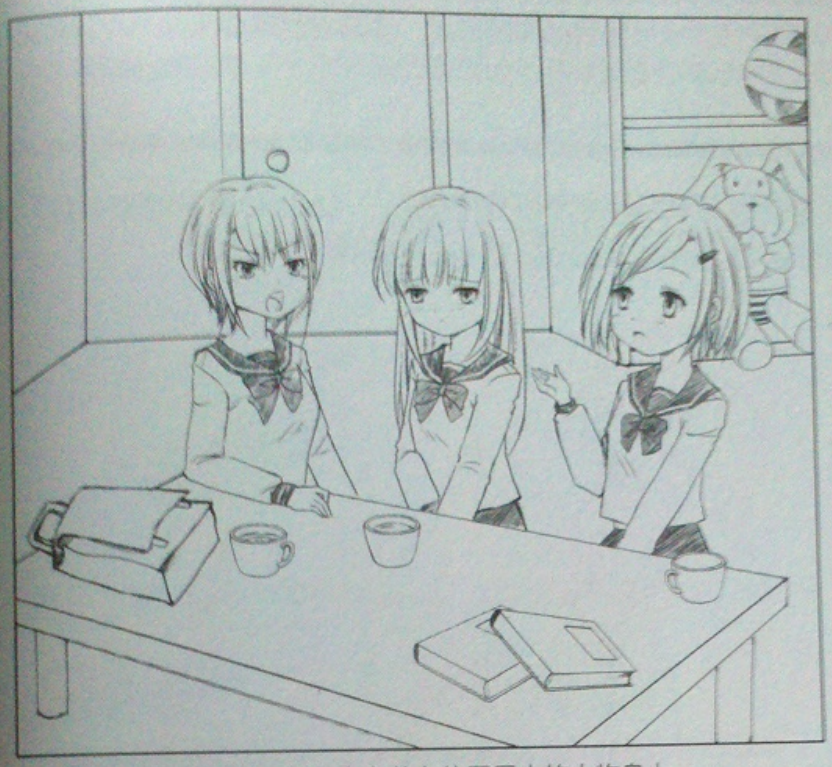
下面看看恋人组合的表现技巧。

在两人关系中，恋人的关系是比较特殊的，绘制恋人时，注意表情的表现非常重要，有羞涩、暖昧的感觉。

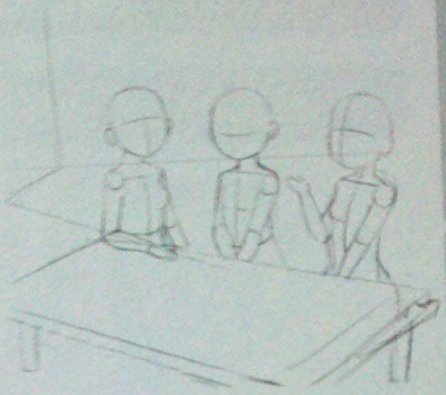
动态是表现恋人关系的关键，拥抱、亲吻等动作的绘制，加强恋人关系的直观印象。

多人组合

多人组合是指两人以上的人物组合，绘制多人组合时要注意主次关系。

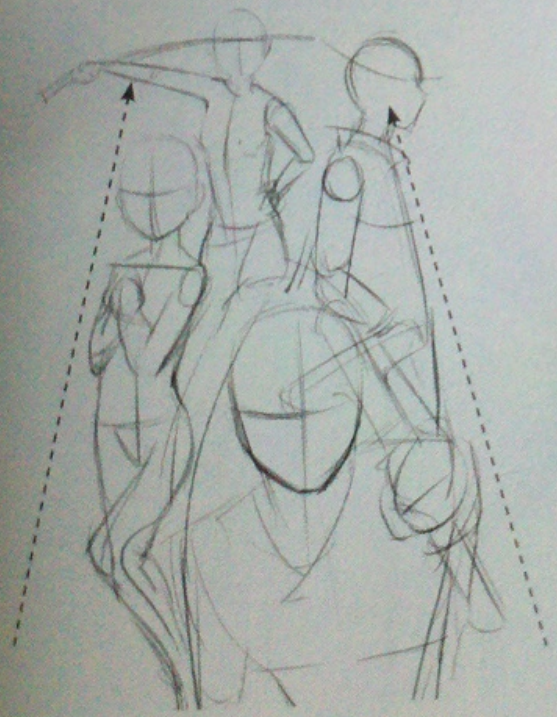


并排式多人组合，视觉中心落在位置居中的人物身上。



并排式的多人组合有利于表现大的场景，也能清晰的表现出每个人的动态表现。

本图例是几大角色的亮相，最前端的是男主角。



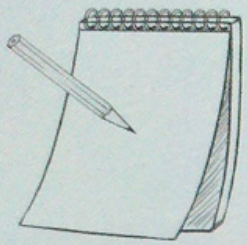
另外，有一种表现主次角色关系的重叠式多人组合。漫画人物登场时经常使用这一方式。

Lesson 03 单幅漫画的完整绘制过程

以上讲解了很多单幅漫画的构图形式，而内容的表现也是单幅漫画的关键。下面以一个单幅漫画为例，为大家详细介绍一下单幅漫画的完成创作过程。

在设计之初根据头脑中的印象做涂鸦

本次设计一幅以“灯”为主题的单幅漫画。



正式绘制之前，使用铅笔和练习本做印象涂鸦。

画出心里所想的一些人物形象和动作表现。

也可以直接构思单幅漫画的全貌。

最终确定一个稍带仰视角度和龙型火焰的单幅构图。

试着添加人物的具体形象，这里先做了一个日式风格的涂鸦，如左图所示。

最终确定以中国风为主的奇幻单幅。灯则以中国古代油灯为原型。

结合之前所学绘制完美草图

在对涂鸦的内容进行确定后，就可以拿出白纸进行正式的草图绘制了。

参考练习本的人物画出精准的人体结构图。

设计出有中国旗袍感觉的改良上衣。

在人体结构图上添加上人物的具体形象和服饰。

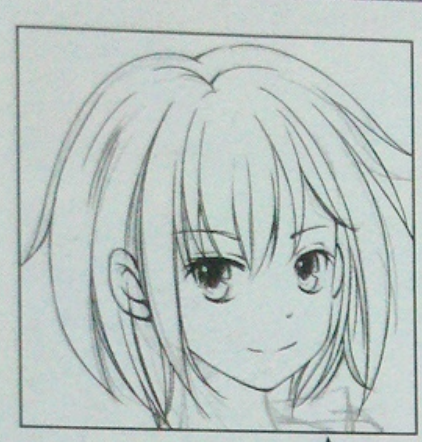
准备一个龙纹资料，做进一步的变形，成为圆形的火圈。

变形后的效果。加上油灯，变为由神奇魔力控制的龙形火焰。

为人物主体添加背景，这里运用了中国的灯笼和祥云图案。

整理草图后制作线稿

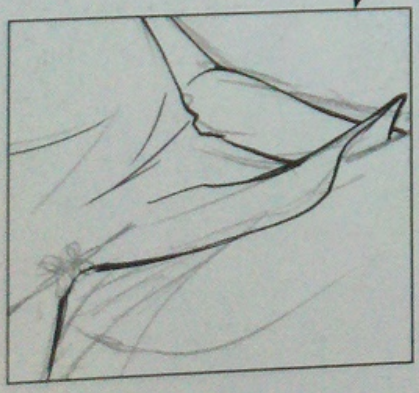
草图完成后，使用拷贝台等工具进行描线。下面针对本单幅作品详细介绍一下勾线要注意的地方。



细致勾勒人物的五官。表现一个十二三岁小女孩的感觉。

火焰则选择黑发绘制技巧画出黑色的火心，周围添加一些零散的燃烧灰烬。

手上的珠链可直接涂出来。



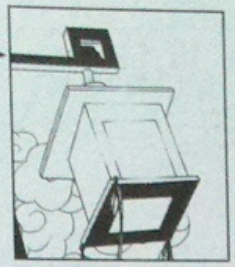
衣服转角处等要用G笔画粗，表现出体积感。

线稿完成图

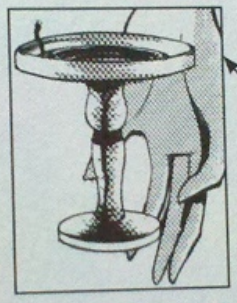
运用后期处理知识制作完成效果

使用网点纸进行贴网，制作最终的完成效果是很关键的一步。下面看看本案例中贴网要注意的地方。

1 在贴网之前先给要涂黑的区域上黑墨。注意明暗调子的均衡。



灯笼的线条做虚化处理，用美工刀刮去部分线条。



注意刻画铜质油灯的质感。

2 对人物进行贴网，注意光源方向。

3 对火焰进行贴网。先覆盖大于火焰区域的一层灰网。

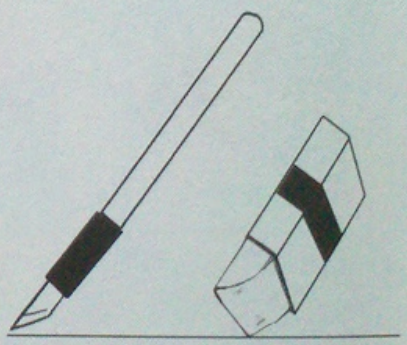
注意灰网可以稍大一些。

4 用美工刀和刮网刀刻出火焰的外焰形状。

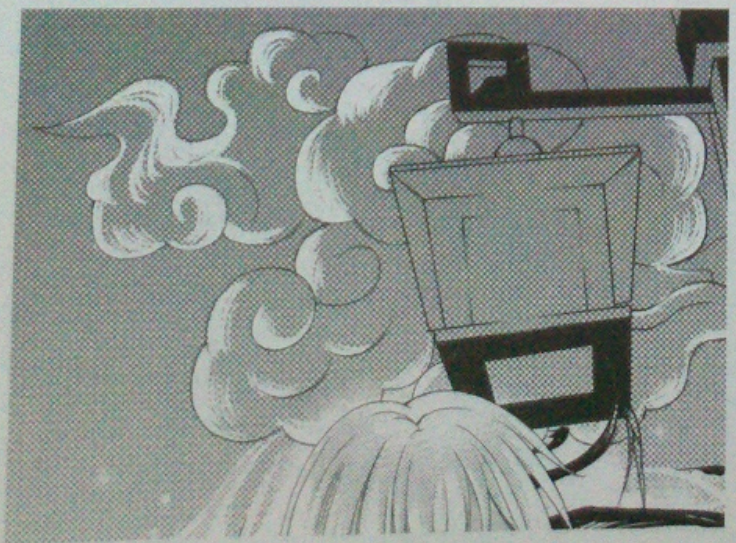
火焰完成后的效果。

5 用渐变网贴图火焰以上的区域。

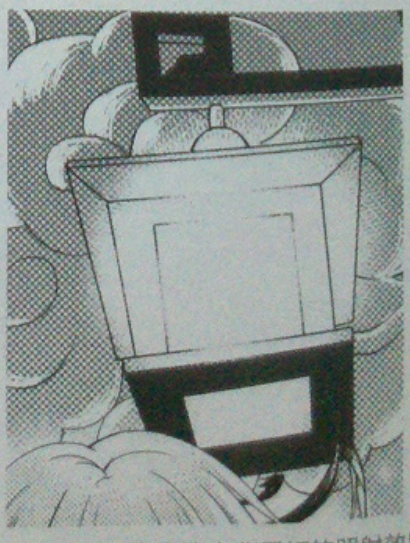
6 用刮网刀刻画出火焰在背景上的照射效果。



这一步非常细节，因此用刀或者网点橡皮都要与纸面保持较大的角度。



7 刮出云的明暗，可以选择写意的手法。

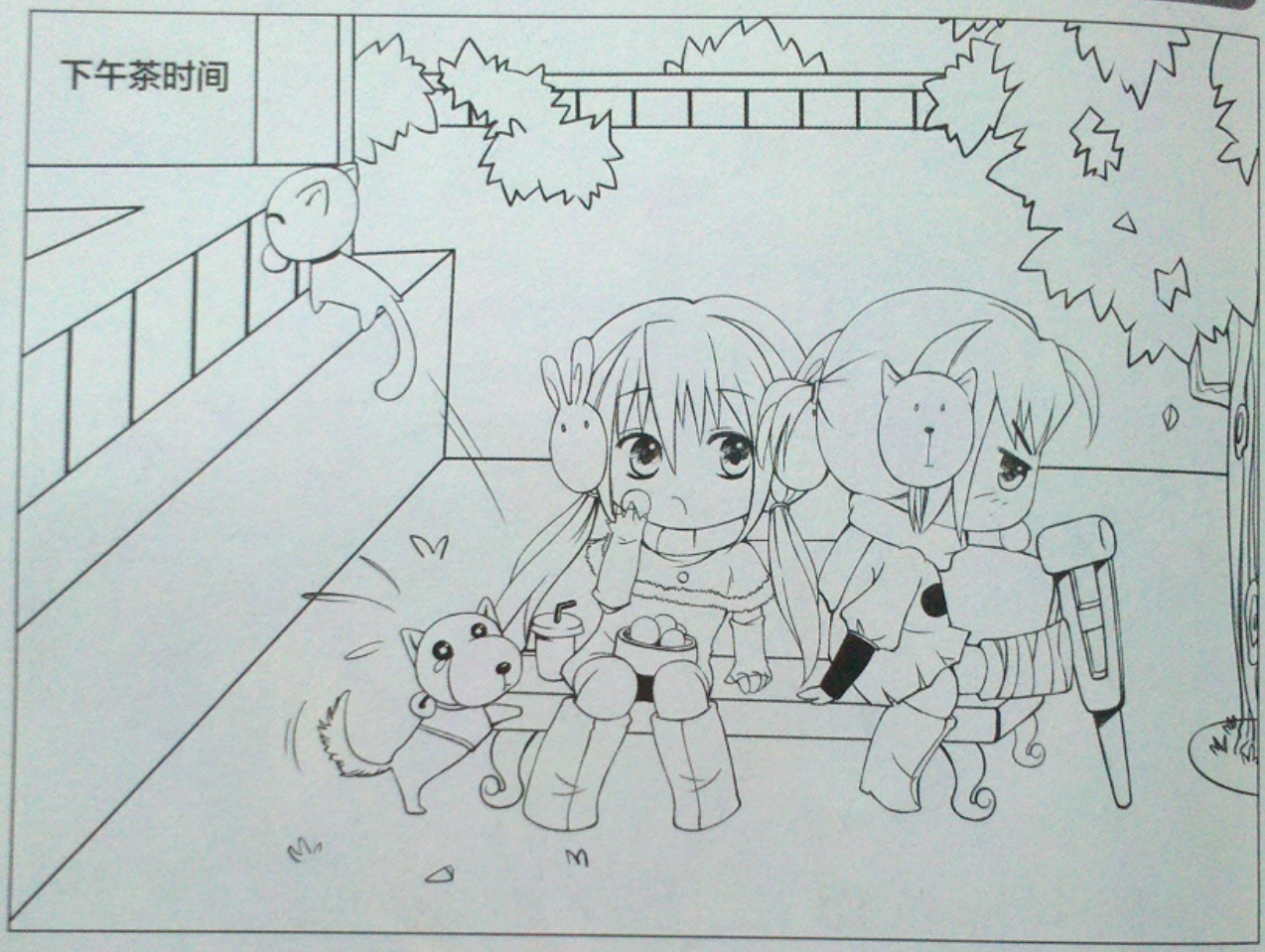


8 最后用橡皮擦出背景灯的照射效果。

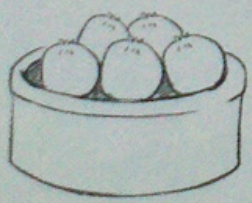
完成图

Lesson 03 绘制一幅Q版单幅漫画

Q版单幅漫画相对正常头身要简单许多，但是人物的设计、细节的刻画、透视的准确，还是需要过硬的基本功。下面以单幅“下午茶时间”为例，看看Q版单幅漫画的制作过程。



1. 本单幅漫画的构思要素



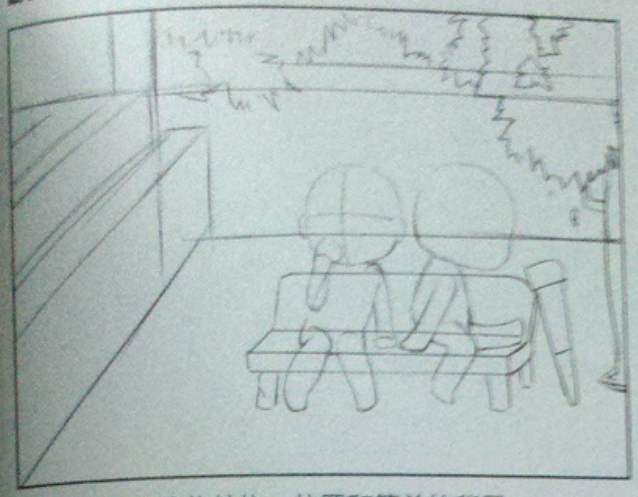
主要道具：甜点。

配角：小狗、小猫。

主角一：晶晶
性格温柔、可爱。

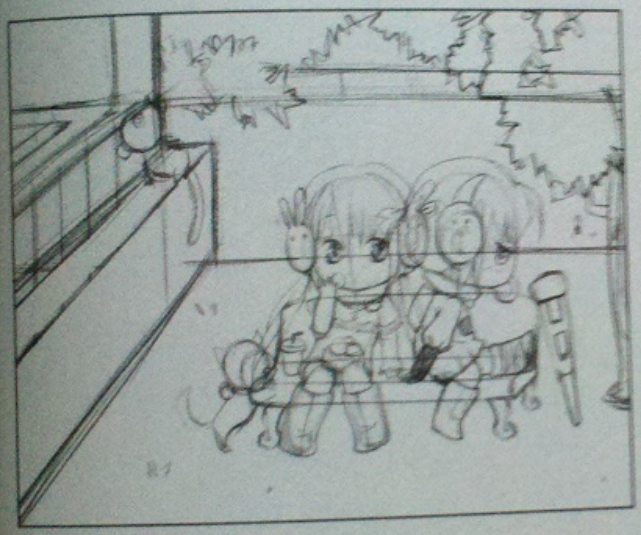
主角二：桃子
晶晶的好朋友。性格倔强，因爬墙摔断腿。

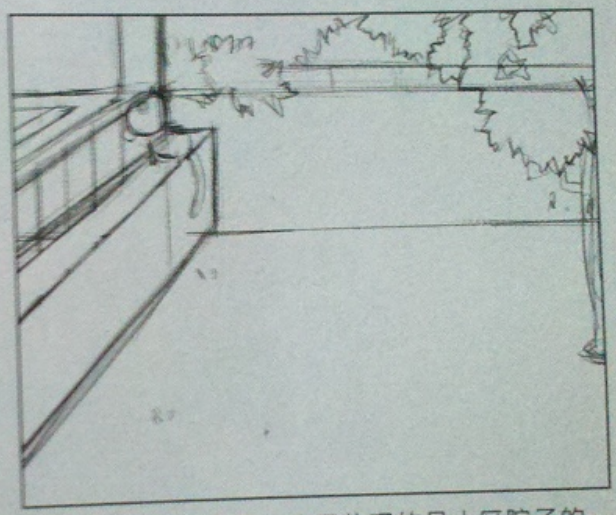
2. 单幅漫画的绘制流程



1 画出单幅人物结构、位置和简单的背景。

2 对主角进行造型刻画。





3 添加背景的细节，这里体现的是小区院子的一角。注意要符合透视原理。

单幅漫画的草图效果

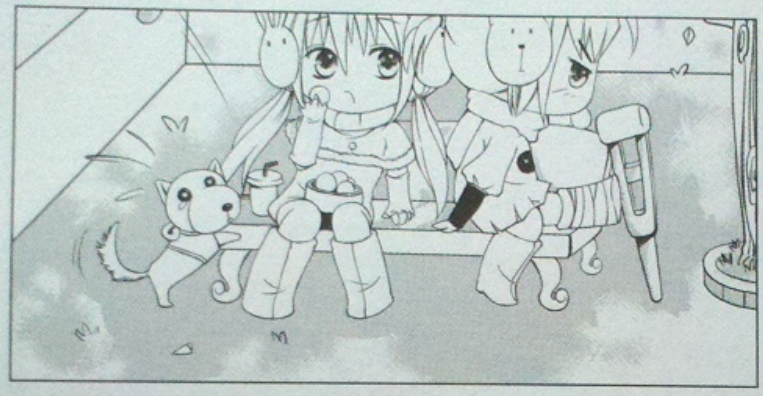
4 使用拷贝台进行勾线处理。

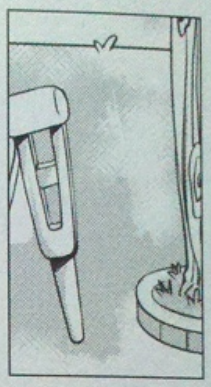
勾线完成效果

3. 网点制作

接下来为这幅Q版单幅制作网点效果。基本流程参考之前的讲述。这里重点介绍树影斑驳的草地如何贴网。

先用蓝铅笔画出要削刮区域，再用美工刀进行削刮。





使用交叉线削刮出阳光从树叶间射下的感觉。

削刮后的效果

完成图

第10章

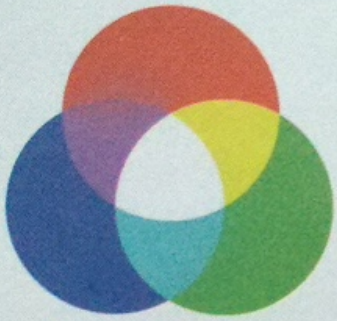
色彩是另一种表现

色彩能够提升单幅画面的情感表现，通过上色来让人物和背景更丰富，用色彩来给画面增添魅力是关键的绘画技巧之一。

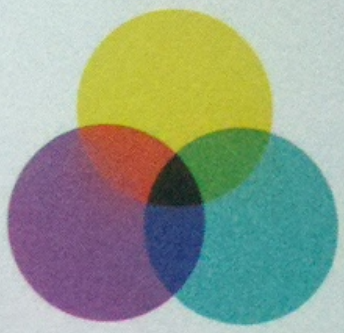
Lesson 01 色彩基础

了解色彩的基本原理也是漫画绘制中重要的一课，在为单幅实例上色之前，先来了解一下必要的基础知识点。

三原色



光的三原色是以RGB表示，由红、绿、蓝3种颜色的首字母而来，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合颜色为白色，强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理广泛运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

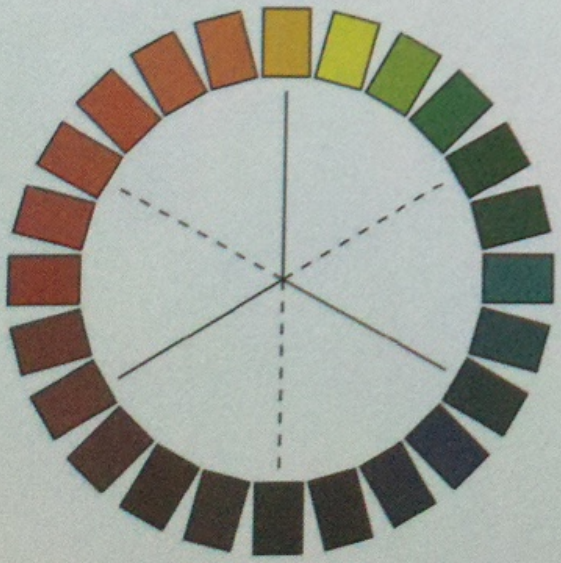


颜料的三原色是以CMY表示的，由青色、品红、黄色字母的首字母而来，是印刷色彩中常用的三原色。在颜色的过程中会添加黑色，黑色以字母Y表示，在印刷中使用的颜色为CMYK四色。减色法原理被广泛应用于各种被动发光的场合。

色相

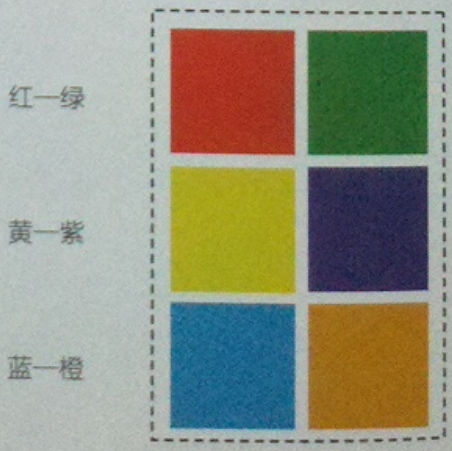
色相是色彩的首要特征，是区别各种不同色彩的最准确的标准。事实上任何黑白灰以外的颜色都有色相的属性，而色相也就是由原色、间色和复色来构成的。色相是色彩可呈现出来的质的面貌。

同色是指颜色相近的一系列色彩。



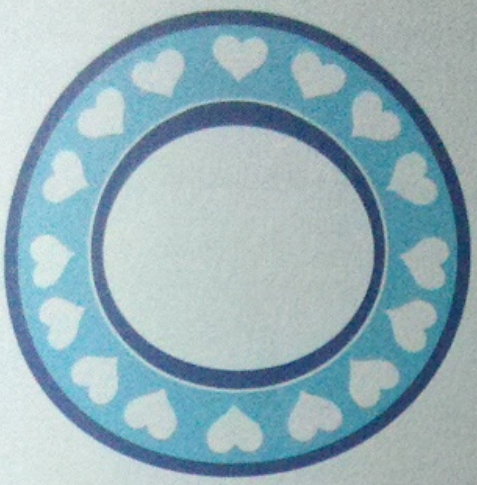
色相环

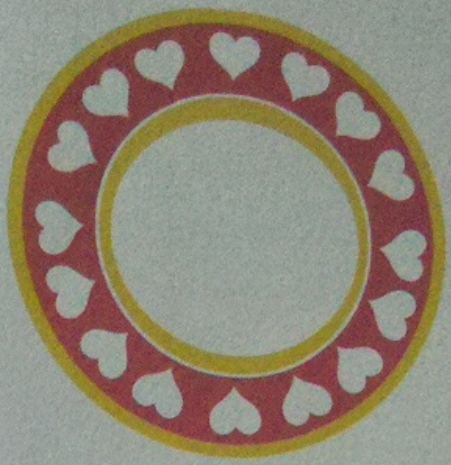
色相距离在15°以内的色彩搭配属同一色系的不同倾向，称为同类色对比。



补色

在色环中，处于对角的颜色互为补色，使用补色绘制的图片明亮、醒目，给人强烈的视觉冲击力。





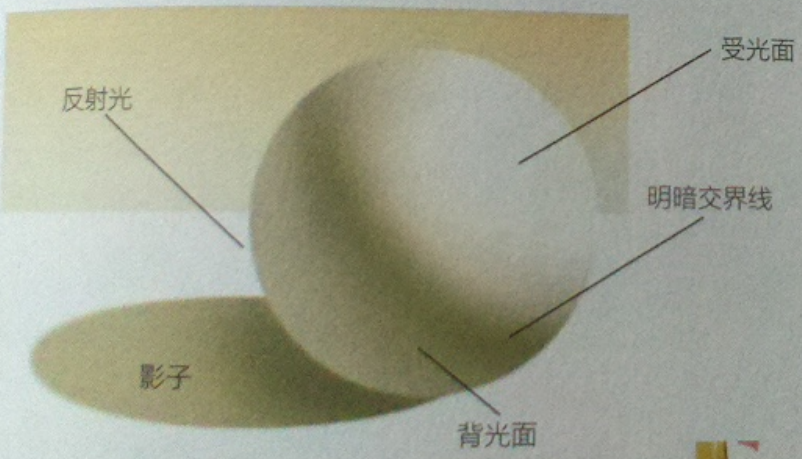
左右两幅背景会给人寒冷和温暖的不同感觉。在上色时注意先确定基调。

冷色调的背景

暖色调的背景

光影的基本原理

事物由于各部分的受光程度不同，会出现不同程度的色差。下面来分析一下光影的基本原理，以及在上色时的运用。



光影关系示意图

白手套的光影表现

头发的光影表现

Lesson 02 上色需要的工具及使用

上色工具一般分为传统工具和CG工具，接下来介绍一些传统工具的种类以及CG工具的使用。

传统上色工具

传统上色工具就是指在画纸上手绘上色的工具，对手绘的熟练程度要求比较高，新手需要多练习才能更好的把握工具的上色特性。

水彩

水彩颜料分为透明与不透明两种。透明水彩就如字意，是上层看得见下层的颜色，遮盖能力差。特点是能够以混合颜色的感觉进行上色。

水粉

水粉颜料，又可以叫做不透明水彩，颜料成分较多，能够遮盖下层的色彩，一般用铺设新色彩的方式上色。

彩色墨水

彩色墨水分为染料系和颜料系墨水，在这里推荐颜料系墨水，因为它更容易发色，能够表现出鲜艳的颜色。

马克笔

马克笔又称麦克笔，笔尖是用纤维和塑料制成的画笔，大体分为油性与水性两种。通常用来快速表达设计构思，以及设计效果图之用。有单头和双头之分，能迅速的表达效果，是当前最主要的绘图工具之一。

TOUCH的油性马克笔

油性马克笔快干、耐水、而且耐光性相当好，颜色多次叠加不会伤纸，柔和。

水性马克笔

水性马克笔则是颜色亮丽，有透明感，但多次叠加颜色后会变灰，而且容易伤纸。

彩色铅笔与油画棒

彩色铅笔是一种非常容易掌握的涂色工具，颜色多种多样。画出来的效果较淡，清新简单，大多便于橡皮擦去。具有透明度和色彩度，在各类型纸张上使用时都能均匀着色，流畅描绘，笔芯不易从芯槽中脱落。分为可溶性与不溶性两种。

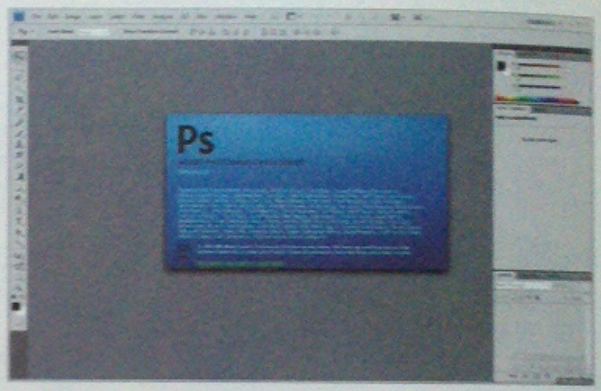
油画棒可以不用笔和调色板就能够直接上色，在触感上虽然很硬，但能在纸上表现出柔软的质感，附着性很强，上色很容易。

计算机上色工具和软件

计算机上色需要数位板和绘图软件结合使用，数位板的压感设置能够带来犹如纸上作画的真实感，表现出来的线条也很精致，配合不同绘图软件的选择能够最大限度的配合画手们计算机绘画的需求。

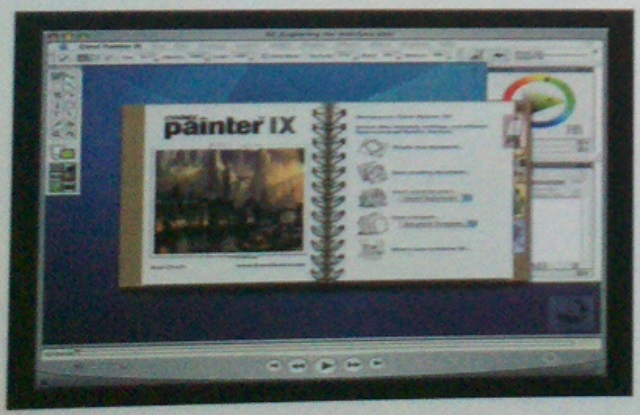
WACOM数位板很适合各个程度的画手使用，压感模仿手绘中的下笔轻重能绘制出粗细深浅的区别，倾斜画笔也能够绘制出线条，完全模仿纸笔操作。

好的硬件需要好的软件的支持，数位板作为一种硬件输入工具，结合Painter、Photoshop、Sai Paint Tool等绘图软件，可以创作出各种风格的作品如油画、水彩画、素描、聚丙烯等。



Photoshop界面

Photoshop是一款功能比较齐全和专业的图像处理软件，能够兼顾绘画，制作特效、CG和实物合成等。



Painter界面

Painter是一款仿传统手绘的绘画软件，有很多种笔刷可选择，能够模仿纸上绘画的质感，适合手绘功底较强的人使用。

Sai Paint Tool界面

Sai Paint Tool是一款结合了Photoshop和Painter常用功能的工具，文件体积小，方便使用，有旋转画布等适合数码绘画的小功能。

Photoshop上色的基础运用

1. 画笔工具

画笔工具是Photoshop中绘制图像最为常用的工具，通过对画笔工具的设置，可以使画笔工具的笔触与绘画效果更自然。画笔工具可用于多种局部和细节的绘制，还可以通过根据画面的比例，缩放画笔大小来刻画，如下图中学生裙的格子花纹，先用大一点的画笔绘制底色和阴影，再用小一点的画笔来绘制格子的花纹。

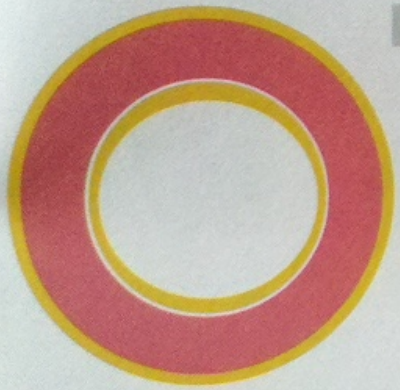
原图

绘制深褐色的格子花纹

绘制浅棕色的格子花纹

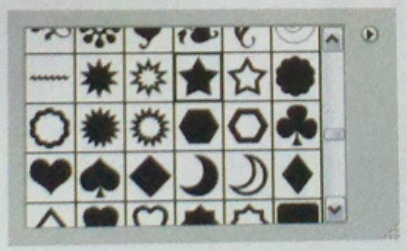
2. 路径描绘工具

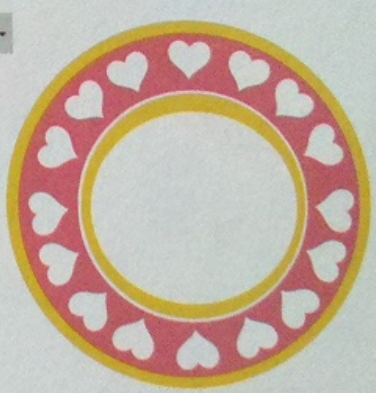
绘制绘画过程中，为了丰富画面中的图像元素，也可以通过自定形状工具中的形状路径，为图像添加花纹效果，减少手动绘制的麻烦，如下图中在自定义图案中选取心形图案，按照自己的喜好排列出图案位置，就能绘制出一个可爱的背景。



原图

自定形状工具属性栏设置





绘制花纹

3. 填充选区颜色

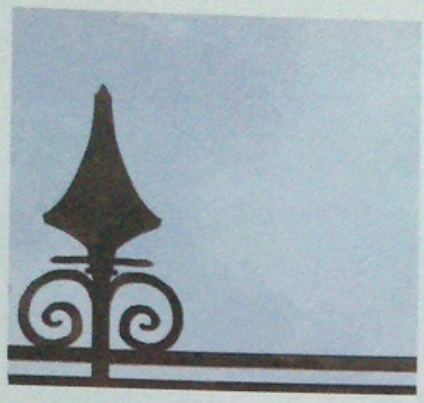
在绘画过程中，可以将绘制的线稿尽量以闭合的线条链接。这样可以方便对选区进行创建，使用油漆桶工具，对选区进行颜色填充，这样既方便又简单，可以很均匀的对图像颜色进行填充。如下图所示就是利用填充选区颜色完成上色的，先选出眼白的区域填充上白色，再选好瞳仁区域填充棕色。

原图

填充眼白和瞳仁

4. 橡皮擦工具

橡皮擦工具也是绘制画稿过程中运用十分普遍的工具之一，在使用画笔工具或是颜色填充工具以后，对绘制错误的图像可以采用橡皮擦工具对其进行擦除。同时可以设置橡皮擦工具属性，还可以对绘制的颜色擦除自然的过渡效果，这里就用橡皮工具擦出金属铁栏的高光。



原图

擦出高光

5. 选区

选区的创建可以对画稿中指定的区域进行颜色填充，结合羽化命令可以使填充颜色过渡更自然，省去了用画笔涂抹造成的过渡生硬效果。如绘制人物面颊腮红时，可以先创建椭圆选区，再用羽化命令进行羽化，然后填充颜色后，会发现腮红的边缘过渡自然。

原图

绘制腮红

6. 使用路径创建工具

在图像绘制过程中，通常会需要绘制一些线条，如绘制人物发带上的条纹，使用钢笔工具可以准确的绘制线条，使图像颜色绘制更准确，使线条绘制更流畅。如下图所示就先使用了路径创建出发带的条纹图案，再使用画笔工具绘制出发带的图案。

原图

创建路径描边

Lesson 03 上色的实例

接下来将通过可爱的Q版猫女上色实例来讲解上色的绘制技巧，在实例中由浅入深的讲解上色方法，能够使大家充分的了解基础的上色技巧。

可爱的Q版猫女

可爱的Q版猫女，在选色上会以俏皮可爱的暖色调为主，在构图上使用圆形构图，背景围绕着中心人物发展，在给Q版人物上色时，阴影也是可以简化的，下面就来看看具体的上色流程。

1. 线条与皮肤的绘制

1 根据要上色的颜色区别，锁定不同图层为各部分的轮廓线填色。

2 选取偏粉红的肤色为皮肤平铺上底色，不用担心底色超出头发部分的边线，后面的图层会覆盖掉的。

3 给皮肤加上阴影，选色上要比皮肤底色深，选用白色为皮肤加上高光。

4 用红色系的颜色为嘴巴上色，靠近上嘴唇颜色偏棕色。

2. 面部皮肤的绘制

1 选取偏粉红的肤色为脸部皮肤平铺上底色。

2 选取深一号的肤色来绘制出皮肤的暗部，加上阴影。

3 在脸颊处绘制出粉色的脸颊，逐步柔滑分界线。

4 适当调整腮红的透明度后，选取白色在脸颊最高处点上高光。

3. 嘴巴的绘制

1 选用红色填充嘴巴的颜色。

2 用深褐色绘制嘴巴嘴角的暗部。

3 再选取浅一号的红色绘制出嘴巴的亮部。

4. 眼睛的绘制

1 用白色平涂人物的眼眶，用绿色描出瞳仁的轮廓。

2 选择颜色较亮的绿色填充眼珠，用棕色描出眼线。

3 用更深的绿色绘制出眼珠的阴影。

4 绘制出零散的高光，并在瞳孔的左上方画出最大的高光点。

眼睛的整体效果

5 绘制出零散的高光，并在瞳孔的左上方画出最大的高光点。

5. 头部的绘制

1 使用中黄色填充整个头发区域。

2 使用偏红的土黄色和棕色填充头发，为渐变效果做铺垫。

3 使用柠檬黄和橘色为头发区域突出渐变的效果，注意光源在上方。

4 用深褐色来绘制出头发的暗部，体现出发丝的层次感。

5 选择白色来绘制发丝的高光部分。

6 用浅灰白色填充猫耳装饰。

7 使用浅紫色绘制出猫耳上的暗部。

8 利用粉色的渐变绘制出猫耳的内耳，由内向外越来越淡。

6. 蓝色裙子的绘制

1 使用湖蓝色填充裙子的主要区域，围裙填充上白色。

2 在靠近围裙的地方加深湖蓝色的阴影。

3 用深蓝色表现出领口、腋下、裙子褶皱等处的阴影。

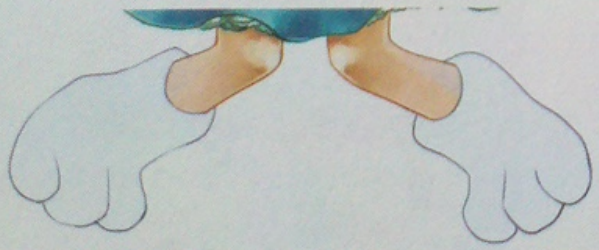
4 用亮蓝色在裙摆、袖口、胸部等位置画出高光。

1 将围裙、猫尾和手套都填充上白色。

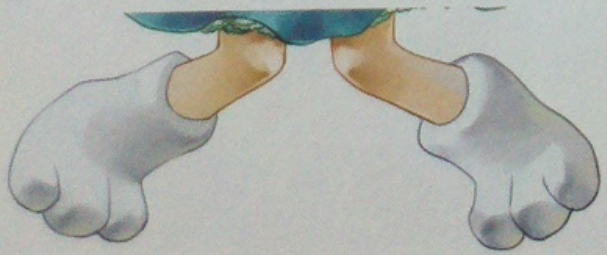
2 选取灰白色来绘制围裙的暗部，并用灰色绘制出褶皱的阴影。

3 左手手套也全部填充上白色。

4 在指间部分和握拳处绘制出灰白色的暗部，边沿处有黄色的反光。



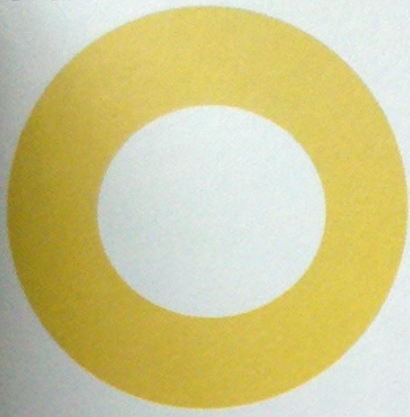
5 选取白色填充猫咪脚套。



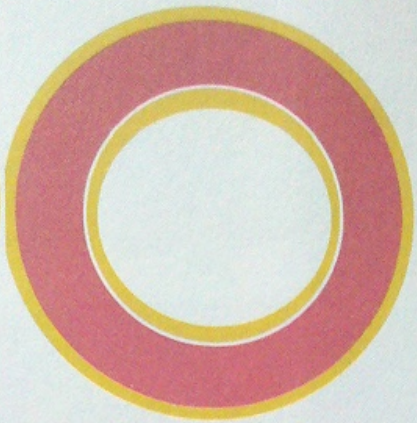
6 运用浅灰色绘制出猫咪脚套的暗部，黄色绘制反光部分。

服饰的整体效果

8. 背景的绘制



1 首先，使用图形工具绘制出同心圆，在两圆之间填充黄色。



2 再绘制出比较小的同心圆，填充玫红色，放置在黄色圆圈中，再用白色的线描边。

3 用图形工具绘制出桃心形状进行装饰。

4 将人物放在背景的上层，调节好位置。

5 用橡皮擦工具或者白色画笔工具绘制出人物周围的白边。最后调低背景的明度，完成整个Q版人物的绘制。

完成效果

前言

当你在看漫画的时候，有没有强烈地被漫画中人物的夸张造型和生动形象所吸引，有没有羡慕和梦想过你也能绘制出自己心中的故事？其实，你可以靠近梦想近一点。本书将会带着你走进漫画的大门，让你从零基础开始一点点的累积。扎实的漫画绘制基础加上努力的练习，你也可以画出让大家羡慕的漫画来。

本书从介绍漫画绘制工具开始，让大家了解绘制漫画的必备装备后，讲解人物面部的绘制基础。面部往往是读者对漫画人物第一印象的焦点，比例和透视的掌握就是面部绘制的基础。有了美型的脸部，别忘记头身比例的重要性，漫画中有基本头身与扩展头身，身体比例是绘制人物身体的第一重点。然后，会介绍正确绘制人物动态的方法，展示了不同情境中人物的状态，能够让读者做参照练习。提升人物魅力的服饰和道具，是为人物加分的重点，如何绘制出有质感的衣服是绘制服饰技法的重点。另外，不可忽略的还有背景与构图，这是漫画基础的进阶知识，它能够更好的烘托出人物的状态与性格。最后，讲解了漫画后期的制作，让读者们了解绘制漫画的完整过程。本书以最基本的漫画知识为主要内容，让初学者能够更好的学习到扎实的漫画绘制方法，也能让有基础的读者巩固漫画绘制技法。

漫画的创作虽然需要娴熟的绘画功底，但最不能缺少的是对画漫画的执着。另外，还有个学习漫画的简单方法，可以尝试以自己或者朋友为原型哦，观察一下他们的身高和体型，确定属于他们的头身比例……是不是有点想马上开始的想法，那么，就让我们投入到书中来，准备好绘制漫画的工具，一起开始漫画的学习之旅吧！

编者

目录 Contents

前言

序章 001

所有漫画风格都源于变形 001
绘照片中的自己做一个漫画造型 002
服装是漫画人物的另一层肌肤 004
夸张身体局部带来的视觉冲击力 006

第1章 007

准备好就开始画吧

01 各种类型漫画的介绍 008
按照读者对象及风格划分 008
按照题材划分 009
02 选择最适合自己使用的工具 010
最简单的传统工具组合 010
工具在使用过程中的一些小窍门 014
数码绘制的优势与劣势 016
03 漫画角色的绘制现场 017
结构图为人体绘制打下基础 017
人物的外形塑造是创意的关键 018
清理草稿线条并进行细节刻画 020

第2章 023

人物头像的绘制

01 运用十字基准线绘制脸部轮廓 024
绘制脸型通用的法则 024
刻画年幼型人物适合的圆形脸 025
塑造美型角色通用的尖脸 027
绘制反派或配角常用的方形脸 029
02 五官各个部分的塑造 030
五官的比例和位置 030
五官的刻画重点在“眉眼” 031
鼻子是表现面部立体感的关键 033
如何表现嘴巴的功能性 034
如何表现耳朵的真实感 036
03 发型提高人物的辨识度 037
绘制头发从发际线和发旋开始 037
散开的头发 039
扎起来的头发 042
不同发色的表现 044
女性卷发的绘制 046
塑造动感的头发 047
设计富有性格的发型 049
Q版角色的发型 051
04 设计一个完整的头像 052
从十字线开始绘制 052
添加人物的五官和发型轮廓 052
刻画细节 053
添加局部阴影 055
05 面部的多角度变化 056
水平视角不同侧面的表现 056
高低视角下人物的面部表现 058
侧面与视角的排列组合 060
06 使人物活起来的表情绘制 062
表情绘制的注意事项 062
如何绘制积极的表情 063
如何绘制消极的表情 066
不同角色的各种表情 069
Q版表情的夸张表现 071

第3章 073

了解人体先从比例开始

01 什么是人体的头身比 074
真实人物的头身比 074
漫画中常用的人体比例 075
02 使用头身圈准确绘制人物的头身比 077
使用头身圈画人体的方法 077
同一个人物头身比的变化 078
03 不同人物头身比例的刻画 080
从幼儿到老年的头身比变化 080
利用头身比塑造人物的高矮 082
从正常比例到Q版比例的变形 083

第4章 085

绘制人物的全身像

01 人体各部分的刻画 ……086
人体骨骼和肌肉分布 ……086
颈部和肩部的构造与刻画 ……087
胸部的表现 ……091
腰部与臀部的刻画 ……094
绘制有魅力的后背 ……097
手臂和手的构造与刻画 ……099
腿部和脚的构造与刻画 ……103
Q版角色手脚的变形 ……106
02 绘制准确的人体主要靠3条线 ……107
中心线是保持人体平衡感的命脉 ……107
耻骨线是决定人体比例的关键 ……108
肋线体现人体的存在感 ……109
03 设计一个完美的裸身像 ……110
从中心线开始绘制 ……110
设计人物的五官和发型 ……112
04 身体不同侧面和视角的表现 ……116
水平视角下不同侧面的表现 ……116
高低视角下人物的身体表现 ……119
Q版角色的身体多角度表现 ……123
05 4种体型的绘制方法 ……124
如何绘制身材匀称的角色 ……124
试着绘制肌肉型大块头 ……126
肥胖体型的刻画 ……127
瘦骨嶙峋的体态刻画 ……128

第5章 129

人体动态基础

01 人体的运动原理 ……130
人体各部分的运动规律 ……130
动态线是画好流畅动作的关键 ……134
要动感就要“扭”起来 ……135
02 绘制经典的上半身动作 ……138
绘制弯曲的上身动作 ……138
绘制回眸的动作 ……140
绘制抬臂的动作 ……142
03 腿的动态表现 ……144
行走与奔跑时腿脚的动态 ……144
坐下时腿部的变形 ……146
如何表现踢腿动作的张力 ……148
04 情绪的身体表现 ……150
表现疼痛时身体的蜷曲状态 ……150
表现开心时的跳跃状态 ……153
表现悠闲时身体的放松状态 ……156
表现愤怒的备战状态 ……158
05 生活中的动作表现 ……159
日常起居中的动作 ……159
体育动作 ……163
校园和职场中的相关动作 ……167
休闲娱乐的动作 ……171
06 Q版人物的动态夸张 ……173

第6章 175

绘制服装和道具

01 根据剪裁掌握服装的基本画法 ……176
决定上衣真实感的4条线 ……176
画好裤子要把握的4条线 ……182
02 学习绘制服装的褶皱和造型 ……184
褶皱的形成和绘制方法 ……184
宽松型服装的绘制 ……186
紧身型服装的绘制 ……188
Q版服装的变形与省略 ……190
03 漫画中几种经典服装造型的绘制 ……192
绘制不同造型的现代服装 ……192
各类古典服装的设计 ……197
科幻服装的创意 ……200

04 绘制道具的通用法则……202
任何道具都是几何体的组合……202
道具的质感表现……204
使用道具增添人物的魅力……205

第 7 章 213

给人物搭建一个场景

01 通过透视提升画面的真实感……214
运用一点透视法增强画面的纵深感……214
运用两点透视法增加画面的空间感……216
运用三点透视法加强物体的压迫感……218
02 合理使用照片绘制街道……220
03 根据透视法则绘制建筑物……224
规则建筑物的绘制方法……224
不规则建筑物的绘制方法……226
04 自然物的描绘……228
山、石的绘制技巧……228
河流的绘制方法……229
风云闪电的绘制方法……230
如何表现大自然的植物……231
05 各种动物的描绘……232
动物的基本造型……232
动物的动态表现……233
动物与人的组合绘制……234
06 尝试绘制不一样的背景……235
写实背景的表现……235
使用抽象背景表现情绪……237
Q版背景的表现……239

第 8 章 241

漫画后期处理的技巧

01 漫画线条的把握与处理……242
勾线的技巧……242
各种线条反映出的物体质感……244
通过排线增强画面细节……245
集中线和流线的制作……246
02 线稿完成后的修图工作……249
涂黑……249
修正与修白……250
03 选择合适的网点纸增强画面效果……253
使用网点表现物体的光影……253
贴网点的基本流程……255
刮网技巧……257
网点纸的重叠……259
04 完成之前的最后一步——文字处理……260
对话框的意义与制作……260
如何添加对话文字……262
音效文字的变形处理……263

第 9 章 265

尝试画一张完整的单幅漫画

01 单幅漫画常见的几种构图……266
认识黄金律……266
增强画面稳定感的三角形构图……267
具有流动感的S形构图……268
给人完整感的圆形构图……269
其他构图方式……270
02 多人组合的单幅漫画绘制……272
两人组合……272
多人组合……273
03 单幅漫画的完整绘制过程……274
在设计之初根据头脑中的印象做涂鸦……274
结合之前所学绘制完美草图……275
整理草图后制作线稿……276
运用后期处理知识制作完成效果……277
04 绘制一幅Q版单幅漫画……280

第 10 章 283

色彩是另一种表现

01 色彩基础……284
02 上色需要的工具及使用……286
传统上色工具……286
计算机上色工具和软件……288
Photoshop上色的基础运用……289
03 上色的实例……291
可爱的Q版猫女……291